ENTREVISTA AL CREADOR DE DINO CRISIS EN JAPON

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº 88. AGOSTO 1999. 450 PTAS. 2,70 EUROS

CONCURSOS
GAME BOY COLOR
DRIVER
CAPCOM GENERATIONS

NOVEDADES EN 64 Y 32 BITS
- SILENT HILL
- F1 WORLD GRAND PRIX 2
- OMEGA BOOST
- CAPCOM GENERATIONS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

REZA LO QUE SEPAS

QUAKE II

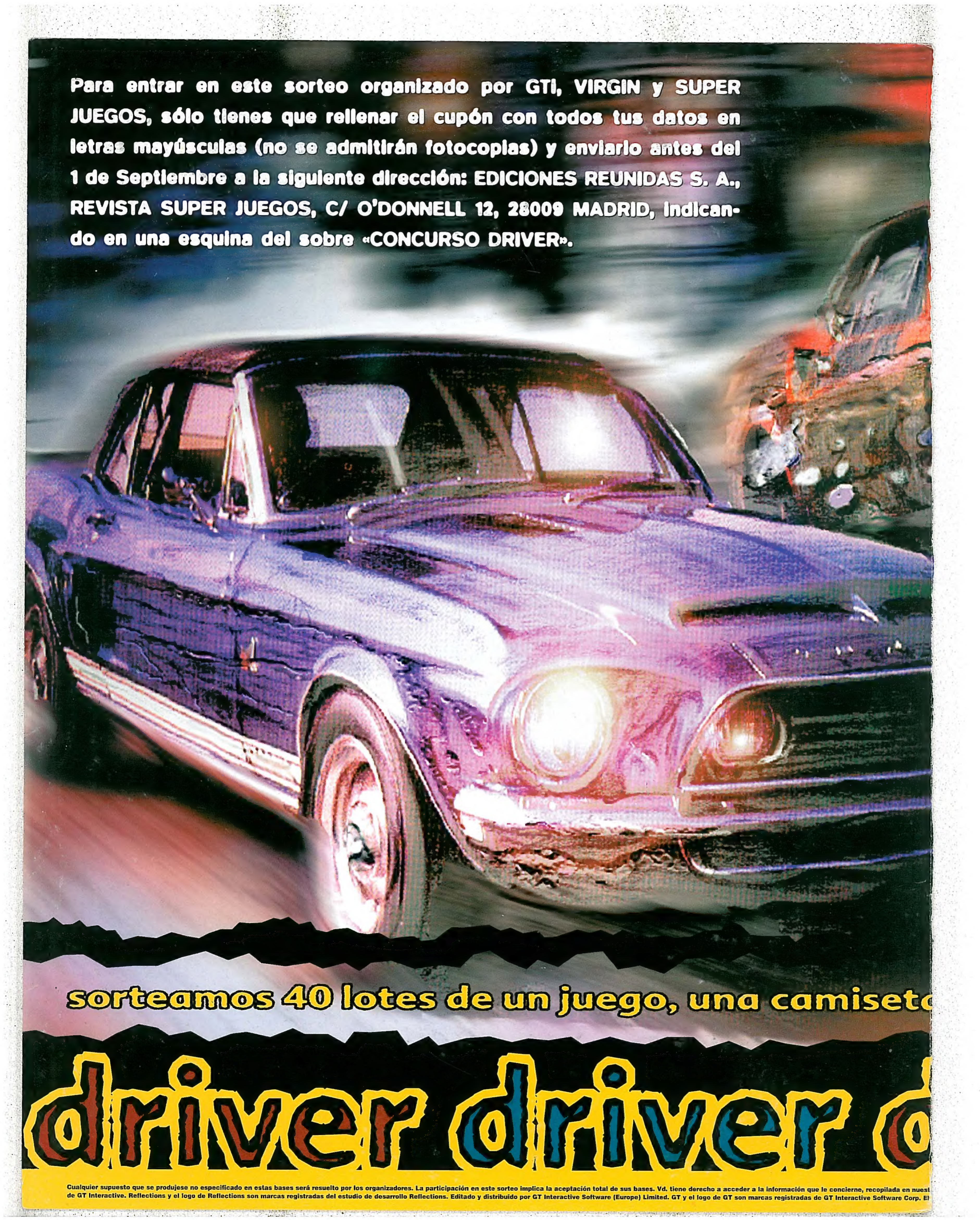
LA SECUELA DEL JUEGO MAS SALVAJE DE LA HISTORIA ARRASARA EN PSX Y NINTENDO 64





DREAMCAST YA ESTA AQUI • Primeras imágenes de la consola, todos los juegos y periféricos que llegarán a España.

REGALO SUPER TRUCOS
UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS


Para entrar en este sorteo organizado por GTI, VIRGIN y SUPER JUEGOS, sólo tienes que rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 1 de Septiembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO DRIVER».
sorteamos 40 lotes de un juego, una camiset
driver driver
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Vd. tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuest
de GT Interactive. Reflections y el logo de Reflections son marcas registradas del estudio de desarrollo Reflections. Editado y distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT y el logo de GT son marcas registradas de GT Interactive Software Corp. El









CONCURSO

CONCURSO DRIVER

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... **TEL.:** .... **EDAD:** .....

y un pack de coches en miniatura

driver driver

fichero de datos, y cancelaría o rectificaría de ser errónea. A través de nuestra Empresa, podría recibir informaciones comerciales de su interés. Si no desea recibirlas, le rogamos nos lo comunique. Desarrollado y creado por Reflections, un estudio de desarrollo
sto de marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Distribuido en España por Virgin Interactive Entertainment España S.A. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados

En portada

PLAYSTATION nos demuestra por momentos que su *hardware* está muy por encima de lo que en su día llegamos a pensar. Es cierto que la consola de SONY se encuentra hoy en los lugares más bajos del mercado en cuanto a capacidad técnica, pero no es menos cierto que sus programadores están explotando al máximo esas limitaciones. Juegos como QUAKE II vienen a demostrar que la vida de una consola puede llegar a ser mucho más prolongada de lo inicialmente proyectado, con juegos que, además de divertidos, resultan espectaculares a nivel técnico. QUAKE II, por cierto, también es analizado en este número en su versión para *NINTENDO 64*, en lo que sin duda es uno de los títulos llamados a lograr un notable éxito en la inminente campaña navideña. Con el precedente de los ordenadores, es lo más lógico.

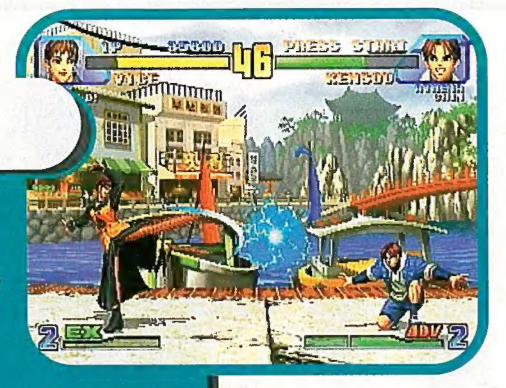
sumario nº88

Super nuevo





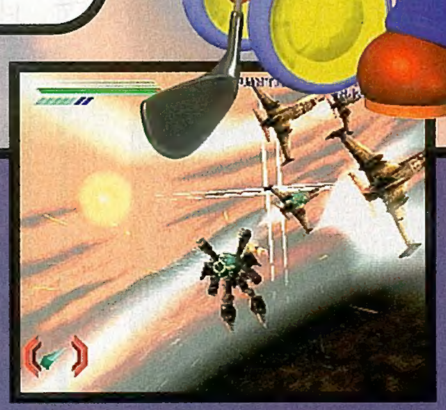
Secciones



A fondo







SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas
Consejero-Director General: Dalmau Codina
Consejeros: José Sanclemente y F. Javier López
Director de Publicaciones: José Oneto

Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Redactor Jefe: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier Bautista Martín y Roberto Serrano Martín
Colaboradores: Javier Iturrioz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefe de Producción: Angel Aranda
Jefa de Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 450 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain





Aunque estas fotos ahondarán más en esa injustificada imagen de juerguistas, queremos denunciar desde aquí lo duras y abusivas que pueden llegar a ser algunas jornadas laborales. Mientras en otras publicaciones el reportero cubre el evento y sale pitando hacia la redacción, en **SUPER JUEGOS** nos vemos obligados a comer como bestias en banquetes y a disfrutar como enanos, durante horas, montando en todo tipo de coches y dando vueltas al Jarama. Esto no puede seguir así. Lo de la presentación del Driver ha sido la gota que ha colmado el baso. Un trato excelente, bebidas frías, comida rápida (pero de la buena), algunos de los coches más impresionantes de todos los tiempos y hasta papel higiénico en lo baños, son cosas que no estamos dispuestos a consentir ni un minuto más. Bastante duro es ya trabajar con juegos todo el día. Tengan piedad.



En estas fotos podéis ver el gran ambiente de trabajo reinante en la presentación de Driver. La gente de VIRGIN se portó, como siempre, de maravilla.





Teresa, Javier, Tito y Concha de VIRGIN nos cuidaron como niños, y eso que alguno de nosotros ronda los 40 años y ... los 90 kilos.

las IMPRUDENCI

S E P A G A

1 Con sabor a los 70. En esta impagable imagen se pueden ver a las tres joyas americanas del motor que dieron aún más lustre a esta presentación.

2 Mustang del 67. Un mito para los amantes de los coches con carácter. Llegó a la fiesta y despertó los mayores aplausos de la concurrencia. Precioso.

3 Chevy Nova. Aunque algo menos conocido que los otros clásicos americanos, nadie resistió al placer de dar un vuelta en él.

4 Toma Cate. Fue uno de los momentos cumbre. Dos Chrysler 180 y un Rover 800 se dedicaron a chocar entre ellos y a hacer todo tipo de burradas. Tras media hora de salvajadas, los tres eran un gran amasijo de hierros.

5 Sin piedad. En esta impresionante exhibición, aquella frase de cojan la matrícula de ese coche cobró un nuevo significado para todos. Cogimos la matrícula, el parachoques, las puertas...

6 Campeones, oé, oé. Los Chrysler 180, a pesar de sus muchos años, fueron los indicutibles ganadores de la competición de Infracciones al Código. Tras la batalla aún eran capaces de andar.

7 El Acto. Para hacer honor al juego, hasta la presentación de DRIVER fue accidentada. **Paco del Puerto** perdió su carné al no poder pasar el examen de ingreso.

1

2

3

4

5

6

7

AS

N

Editorial

Para muchos ésta es una época de recargar las pilas. Sin embargo, Septiembre en el mundo del videojuego es como Enero para otros sectores. Por eso este mes tenéis uno de los números más potentes del año, con juegos salvajes.

MARCOS GARCIA

CADA VEZ MAS Y PEORES

Muchos podrían tacharnos de tener cierta prepotencia, de criticar por criticar, pero vosotros sabéis que no es así. El caso es que últimamente el mercado se está poblando de revistas, revistuchas, que no llegan ni de lejos a los niveles mínimos de rigor. No voy a personalizar ni decir una u otra, ya que creo que sois lo suficientemente competentes como para discernir qué es lo que se ha hecho con ilusión y qué es lo que se hace con el único fin de, durante unos meses, sacar dinero de un mercado en alza sin el mínimo esfuerzo. También os diré que alguna, con medios modestos, sí que se hace por lo menos con ilusión, que aunque luego te guste o no, es lo mínimo que se debe exigir. Y no penséis que me molesta la competencia, al contrario, sin ella nunca habríamos llegado a ser lo que somos, y nunca gozaríamos del prestigio informativo que creo que honestamente nos hemos ganado en estos 7 años y pico de existencia. Y si os sirve de consuelo, en Gran Bretaña, otrora modelo a seguir en cuanto a publicaciones de este tipo, está pasando un fenómeno similar, que no es otro que llenar kioskos de mediocridades. El tiempo pondrá a cada uno en su sitio.





En Agosto, vaya lata, el calor se desata. Algunos en la playa, recostados en la toalla, y nosotros pobrecitos, en la redacción tostaditos. Menos mal que esta sección mensual refresca el ambiente, aunque en periodo estival el sector se resiente. De todas formas Septiembre se acerca y las compañías preparan su final de temporada, y a buen seguro alguno de sus títulos será el que tanto esperabas.

INFOGRAMES

JUEGAZOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

INFOGRAMES sigue siendo una de las compañías que ofrecen más juego. En esta ocasión son cuatro y para diferentes consolas, que son los siguientes: Los Pitufos para ***PlayStation***, que estará dirigido a los más pequeños de la casa y saldrá en Octubre; Millenium Soldier para ***Dreamcast***, que saldrá en Septiembre; Uefa Striker también para ***Dreamcast*** y para Octubre, y por último, y para el mismo mes, Daffy Duck para ***Game Boy Color***. Pronto más información sobre ellos.



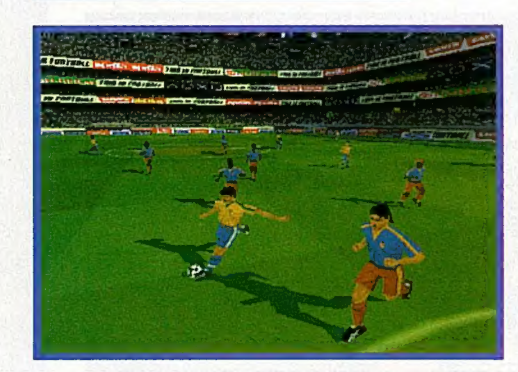




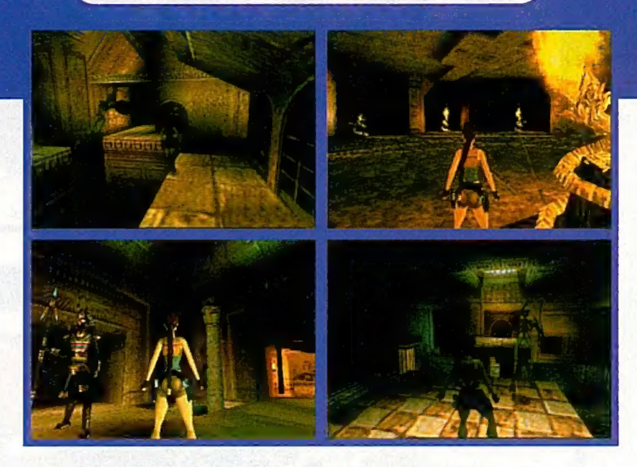
SONY

COCHES, AERONAVES Y, SOBRE TODO, FUTBOL

Ya conocemos algunas cosas de F1 99, WIPE3OUT y THIS IS FOOTBALL, tres de las más firmes propuestas de SONY para este año. El primero seguirá teniendo la licencia **FIA**, incluirá el nuevo circuito de **Kuala Lumpur**, actualizará pilotos y escuderías, y ofrecerá un engine 3D muy evolucionado. El segundo, tercero de la saga, estará en alta resolución incluso para 2 jugadores, rediseñará naves y circuitos e incluirá un montón de efectos gráficos y música de **DJ Sasha**. El tercero ha sido considerado el proyecto más importante de toda la historia de SCEE, con 230 equipos y 20 torneos reales, 15 estadios y muchas más sorpresas.



EL NUEVO TOMB RAIDER



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

El 20 y el 21 de Julio la gente de EIDOS hizo la primera presentación en sociedad del enésimo capitulo de la saga TOMB RAIDER. Todo se hizo a través de su página web y en ella, además de contemplar estas pantallas y las correspondientes a la versión ***PC***, los internautas pudieron leer una entrevista «virtual» a Lara Croft, otra más real a **Lara Weller** y una pequeña descripción del juego. Por si no tienes conexión a la red, aquí tienes las primeras pantallas de THE LAST REVELATION.



PROEINSA



Greg, relaciones públicas de la compañía británica CODEMASTERS, enseñó a los aficionados que se acercaron a la carpa GIANT las posibilidades de este juego, que es el primero que se adentra exclusivamente en las competiciones de bicicletas. El evento fue un éxito sin lugar a dudas, que esperamos se repita en próximas ocasiones.







NO FEAR: PRESENTACION EN LA MOLINA

Con motivo de la presentación a la prensa del juego NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING para ***PLAYSTATION***, fuimos invitados a pasar el primer fin de semana del mes de Julio a **Cataluña**, donde que pudimos disfrutar de un montón de actividades de riesgo, como *rafting* o carreras de *Quads*, que sirvieron para acercarnos a la atmósfera de acción desenfrenada que transpira el juego. Como eje de la presentación, asistimos al **Campeonato de Europa de Down-Hill y Dual-Slalom Mountain Bike**, muy en la línea de lo que ofrece el juego. Unos fantásticos días aderezados por el exquisito trato que en todo momento nos dispensaron **Oscar del Moral** y **Emilio Alvarez**.

UBI SOFT

TONIC TROUBLE

Por fin ya hemos podido ver de verdad y en movimiento a uno de los juegos que más tiempo lleva hablándose de él (la primera vez que vimos algo fue en el **ECTS** de hace tres o cuatro años). Parece que la rumorología ha dejado paso a los hechos, y tenemos entre manos la versión que la gente de UBI SOFT ha preparado para ***NINTENDO 64***. Os confirmamos que la salida prevista al mercado será en Septiembre.







Colorido, calidad general y el sentido humor de la casa son las características típicas de este plataformas en 3D con pequeñas salpicaduras de acción, estrategia y aventura.

El 23 de Septiembre
la tierra estará en juego

www.dreamcast-europe.com







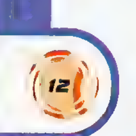
PROEINSA

PERIFERICOS DE MAD CATZ PARA NINTENDO 64 Y PSX

PROEIN ya tiene en las tiendas especializadas tres nuevos periféricos. *Dual Force* es un *pad* para **PlayStation** completamente compatible con *Dual Shock* y con *Negcon*. El llamado *Pad Avanzado* de **Nintendo 64** ofrece mayores prestaciones y un diseño más ergonómico que los estándar de ***N64***, y es compatible con Rumble Pak y con las *Memory Pak*. Por último, y especialmente indicado para todos aquellos que quieran liberarse de las ataduras de los cables, también será posible adquirir los *Pad Inalámbricos* para **PlayStation**, que gracias a su tecnología de infrarrojos permite situarlos hasta a 9 metros de la consola, e incluso cambiar de canal o subir y bajar el volumen con toda «chulería».



Con estos pads inalámbricos será posible jugar sin que haya cables que nos molesten. Ideal para todos aquellos que acostumbran a jugar a cierta distancia por poseer televisores de tamaño considerable.



VIRGIN

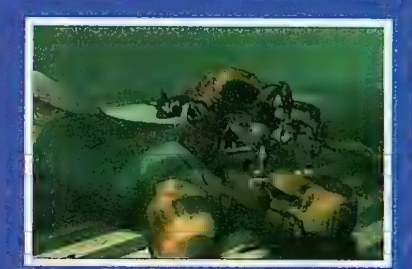






War of the Worlds mezcla estrategia y aventura bajo una ambientación muy del estilo de La guerra de los mundos de Orson Welles. Su música es magistral.

VIRGIN HACE SU AGOSTO



Este mes podréis disfrutar de los juegos de VIRGIN 360º, War of the Worlds y Virus it is anyware. El primero es una especie de Road Blasters pero protagonizado por lanchas futuristas; el segundo es una mezcla de acción y estrategia que está ambientada en una atmósfera similar a La guerra de los mundos de **Orson Welles**, y el último es una aventura de acción y terror tipo Resident Evil.

ELECTRONIC ARTS

PSX: LA AMENAZA FANTASMA RETRASADO Y RACER CANCELADO DEFINITIVAMENTE

Malas noticias para los amantes de la mejor saga de todos los tiempos. Los dos juegos basados en La Amenaza Fantasma han sufrido diferentes contratiempos. El primero de todos ellos, el que sigue la línea argumental de la película, ha sufrido un retraso respecto a la fecha de lanzamiento prevista, y probablemente tendremos que esperar aún un par de meses para poder disfrutarlo. Racer, en cambio, ha sido definitivamente cancelado.





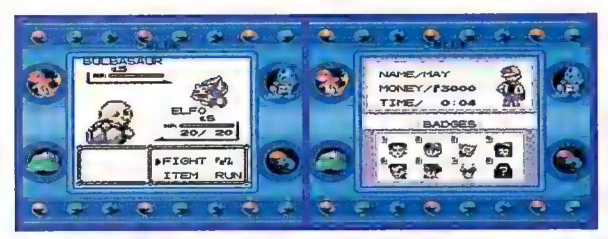
No sabemos cúales han sido las razones, pero el caso es que Racer sólo podrá disfrutarse en una Nintendo 64.



NINTENDO

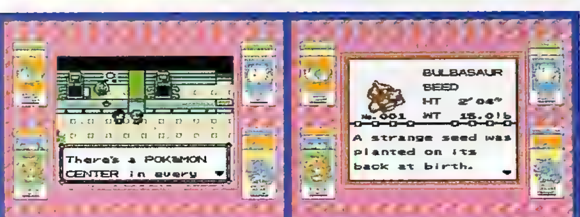
POKEMON ROJO, POKEMON AZUL Y MARIO GOLF

Septiembre será el mes en el que los dos POKEMON para *GAME BOY COLOR*, el rojo y el azul, y MARIO GOLF para *NINTENDO 64*, salgan al mercado. Los dos primeros son similares, salvo que los personajes que criamos son diferentes según el color del juego que seleccionemos. El segundo es una compra obligada para todos los amantes del golf, ya que ha sido programado por los mismos que dieron vida al EVERYBODY'S GOLF de *PLAYSTATION*. La jugabilidad está garantizada.



MARIO GOLF lleva la firma de los genios que nos trajeron esa maravilla de la jugabilidad llamada EVERYBODY'S GOLF. Como os podéis imaginar, además de la jugabilidad inherente a sus producciones goza de toda la magia «Made In NINTENDO».







A poco más de un mes de la salida de ***Dreamcast*** en nuestro país, hemos querido mostraros las primeras imágenes de la consola que comenzará a poblar muchos de los hogares españoles en tan sólo unos días. También, y para que vayáis abriendo vuestro apetito lúdico, os enseñamos todos los accesorios que SEGA ESPAÑA lanzará junto a ***Dreamcast*** (que aquí lucirá un bonito logo azul) y alguno de sus primeros juegos *PAL*.







DREAMCAST

EL 23 DE SEPTIEMBRE, CADA VEZ MAS CERCA

Muchos de vosotros estaréis ya frente a la hucha-cerdito con el martillo en alto, deseando que llegue el anhelado 23 de septiembre para destrozarlo y salir corriendo a por vuestra ***Dreamcast***. Pues nosotros, como somos unos «listos», ya tenemos en la redacción la versión *PAL* casi definitiva de la consola y datos precisos sobre los accesorios y los primeros juegos que saldrán junto la máquina. La primera consola de 128 *bits* de la historia de los videojuegos llegará a nuestro país el 23 de Septiembre, y vendrá acompañada de un mando y el *modem* de 56.6K por un precio aproximado de 39.900 pts. Además, junto con la consola se nos proveerá de conexión gratuita a **Internet**, buzón de correo electrónico y espacio para crear nuestra propia página web gracias al acuerdo creado entre SEGA y BRITISH TELECOM. El mes que viene, junto a la salida de la consola, os ofreceremos las primeras *previews* de los juegos que SEGA pondrá en la calle junto a su impresionante máquina. Algunos de los accesorios que podéis ver aquí han sido denominados tal y como se llaman en **Japón**, ya que aún no se conocen sus nombres definitivos.



VISUAL MEMORY UNIT

Este actractivo y original periférico funciona igual que una Memory Card, aunque con la posibilidad de «bajarnos» mini-juegos, tanto de Internet como de la mayoría de los juegos en GD-ROM para la consola, e ir jugando con ellos allá donde más nos apetezca.



VGA BOX

Con este interesante artilugio tendremos la posibilidad de conectar nuestra DC a un monitor VGA para visionar del modo más nítido sus gráficos en HI-RES. Además de esto, el aparatejo dispone de una salida para conectar nuestros cascos y otra RCA, con vídeo compuesto incluido.



ARCADE STICK

Con este mando y juegos como Virtua Fighter 3 TB, revivirás en tu casa las mismas sensaciones que pudiste percibir en los salones recreativos. El tacto, tanto de los botones como del stick, resulta idéntico al que poseen los controles de los «Megalo», esas recreativas de SEGA de inmensas proporciones con asiento incluido.



MODEM

Este modem de 56.6K, que vendrá incluido en el pack de la consola, permitirá a los usuarios de Dreamcast navegar por la web, chatear en canales IRC, jugar a través de la red, enviar y recibir e-mail, etc.



LA DREAMCAST OCCIDENTAL

De esta guisa se presenta ante nosotros el modelo que SEGA pondrá a la venta en **Europa** y **EE.UU.**, cuya principal diferencia es el color de su logo, que ha mutado del suave naranja nipón a un cyan más acorde con los gustos occidentales.

TECLADO

Con este teclado, similar al de un PC o un Mac, **Internet** no se convertirá en una imposible utopía tan sólo manejable con un Control Pad. Con él, el envío de e-mail, el chateo o incluso, la manera en la que tendremos que entrar en cada una de las páginas que pueblan la red, resultará una tarea tan increíblemente sencilla como puede serlo en un PC.



PURU-PURU

Con este artilugio, similar al Rumble Pak de Nintendo 64, podremos sentir físicamente las disparos, golpes, explosiones y demás sobresaltos que tienen lugar en cada uno de los juegos de **DC**. Se puede usar simultáneamente junto al VMU.





R.WHEEL

Gracias a este magnífico volante podremos experimentar las mismas sensaciones que con las más grandes recreativas de SEGA como Sega Rally 2 o Daytona 2, que dentro de poco será lanzado en el mercado japonés.

DREAMCAST GUN

Esta pistola de peculiar diseño será la que nos ayudará a librarnos a tiro limpio de los zombies de The House Of The Dead 2 y de los títulos que aún están por llegar. Al igual que el mando normal, la pistola posee un slot para utilizar de modo indiferente tanto la Visual Memory como el Puru-Puru Pack.





CONTROL PAD

Sin duda alguna, el Control Pad de Dreamcast es el mejor y más completo de cuantos pueblan el mercado lúdico. Esta compuesto por un pad direccional digital, cuatro botones de respuesta también digital, dos botones laterales que transmiten una señal analógica a la consola (especialmente util para acelerar en juegos de coches) y el más sensible y preciso stick analógico.



DREAMCAST





Una de las opciones que os quedaréis horas observando es la de Car Profiles, en la que el coche seleccionado recorrerá un determinado circuito bordeando perfectamente cada una de las curvas mientras se nos van enumerando las diferentes características que posee.



SEGA RALLY 2: EL MEJOR JUEGO DE COCHES DE SEGA

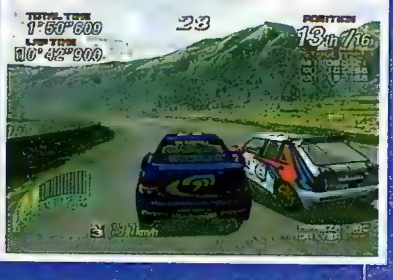
Hace algunos años, cuando los salones recreativos eran los únicos santuarios lúdicos disponibles, SEGA sorprendió a propios y extraños con dos recreativas de conducción incomparables a las máquinas del mismo género que habitaban junto a ellas en los salones. Estas dos máquinas fueron nada menos que DAYTONA USA, cuya segunda parte se encuentra en desarrollo para ***DREAMCAST***, y SEGA RALLY. A partir del 23 de Septiembre, SEGA te dará la oportunidad de revivir aquellas sensaciones de un modo más real e impresionante, ya que SEGA RALLY 2, la secuela de una de aquellas grandes ***COIN-OP***, estará disponible en las tiendas casi a la vez que ***DREAMCAST***. Las diferencias más notables de la versión ***DREAMCAST*** con respecto al *arcade* radican en un aumento en lo que a opciones de juego y vehículos disponibles se refiere, adecuándolo así al mercado doméstico, en el que la variedad y la diversidad de modos de juego juegan un papel importantísimo. Una de estas opciones te permitirá cambiar las características del coche (amortiguación, ruedas, etc) de un modo similar al que SEGA incluyó en la conversión del primer SEGA RALLY para su anterior consola, ***SATURN***. Si al conjunto ***DREAMCAST***+SEGA RALLY 2 le añadimos el volante oficial de SEGA que pondrá a la venta por separado a la vez que el juego, la impagable sensación de estar jugando en un salón recreativo con una máquina que cuesta más de 2 millones de pesetas se hará realidad en el salón de tu casa. Un sueño al alcance de tu mano.



MODOS A TUTIPLÉN

Por si no fuera poco con el completo modo *arcade*, al que se le han añadido nuevos coches y circuitos, SEGA ha incluido nuevos modos como el *10 Year Championship*, en el que se nos dará la posibilidad de «customizar» el coche a nuestro gusto antes de cada carrera.











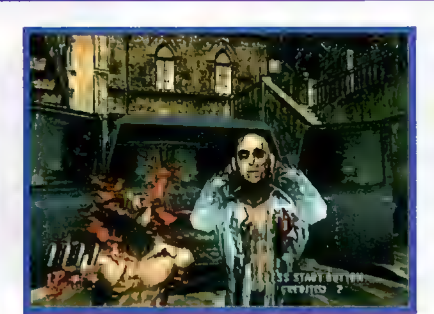
La tremenda calidad de los escenarios de SEGA RALLY 2 y la suavidad con la que se mueven os harán olvidar la mayoría de los títulos de conducción aparecidos anteriormente.

THE HOUSE OF THE DEAD 2: MEJOR QUE LA COIN-OP ORIGINAL

También The House Of The Dead 2 será uno de los magníficos juegos que SEGA pondrá a nuestra disposición prácticamente al mismo tiempo que la consola. Conversión directa del juego del mismo nombre realizado sobre un ***Model 2*** para su versión recreativa, podríamos decir que THOD2 para ***DC*** resulta incluso mejor que la ***Coin-Op*** gracias a ciertas mejoras gráficas y una gran cantidad de nuevos modos incluidos. Para todo aquél que no haya visto el juego o no sea capaz de evidenciar a través de las pantallas de qué trata el juego, diremos que THOD2 es un *shoot'em-up* en primera persona, al más puro estilo Virtua Cop, en el que nuestro cometido es reventar a tiro limpio todos los *zombies* y bichejos que vayamos encontrando por el camino. Como anécdota, os diremos que la primera versión del juego japonés no guardaba los datos de calibración de la pistola, con lo cual, intentar jugar con cualquier otra cosa que no fuera el mando se convertía en un auténtico suplicio, error subsanado ya en todas las versiones, incluída la japonesa.

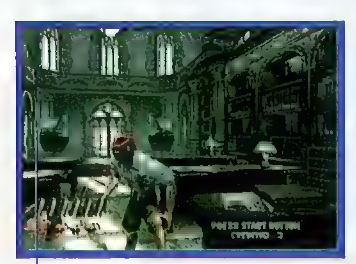
SANGRE Y GORE





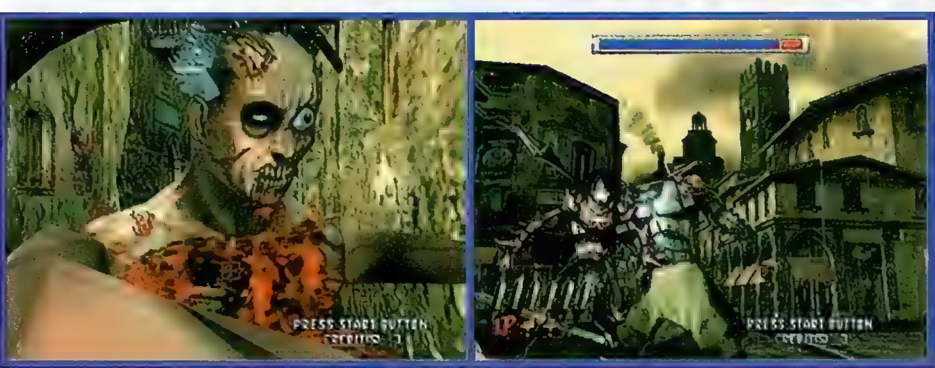


Si bien en la versión japonesa la sangre de los *zombies* y demás engendros, era de un verde chillón, en el The House Of The Dead 2 occidental podremos apreciar como una sangre del rojo más real casi nos salpica al reventarle la cabeza a cualquier bicho. Eso sí, tendremos que tener en cuenta que esta versión es un *Sample*, es decir, un ejemplo del juego que en un futuro saldrá a la calle, pero que aún se encuentra en plena fase de desarrollo, lo cual significa que quizá la versión que llegue a las tiendas españolas podría no tener la posibilidad de cambiar el color de la sangre. Rezad, *freakies* del *gore*.

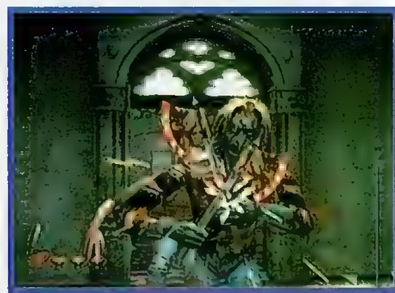


La primera vez que veáis The House Of The Dead 2 en movimiento, quedaréis boquiabiertos observando la gran calidad de todos sus gráficos, especialmente los de los escenarios.



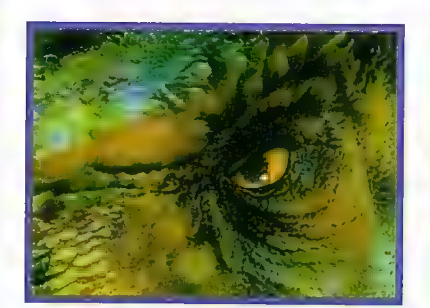


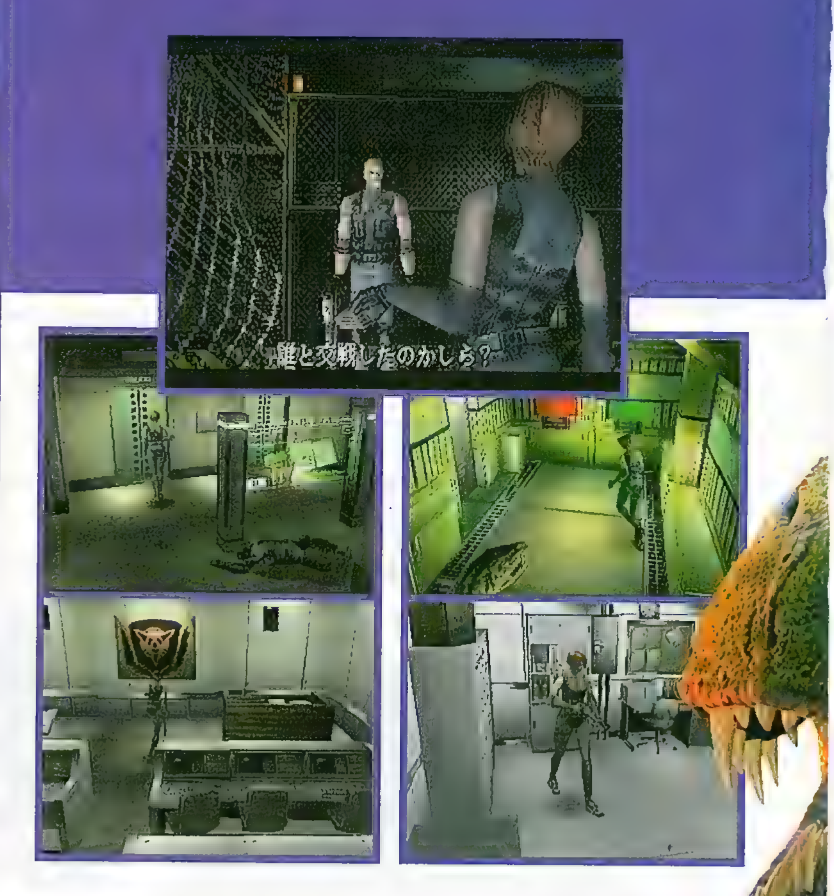




Cada uno de los más de 30 diferentes seres que pueblan The House Of The Dead 2 posee sus propias rútinas de ataque y de defensa que deberéis aprenderos si queréis llegar vivos hasta el final de la aventura.







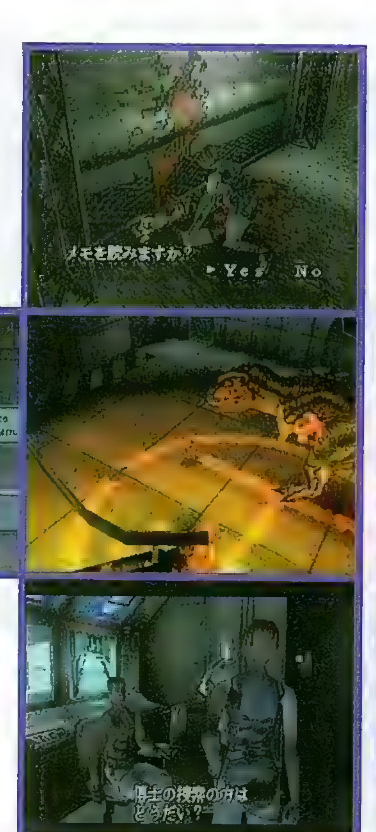
VIRGIN nos invitó a conocer las oficinas de CAPCOM en Osaka, Japón. Además de lo impactante que resulta la cultura nipona, consumista en un grado extremo, allí tuvimos la oportunidad de conocer, y charlar durante unas horas, con Shinji Mikami, que después de haber dado vida a una de las sagas más populares para los 32 *bits*, RESIDENT EVIL, nos sorprende con una nueva aventura de supervivencia para *PSX*.



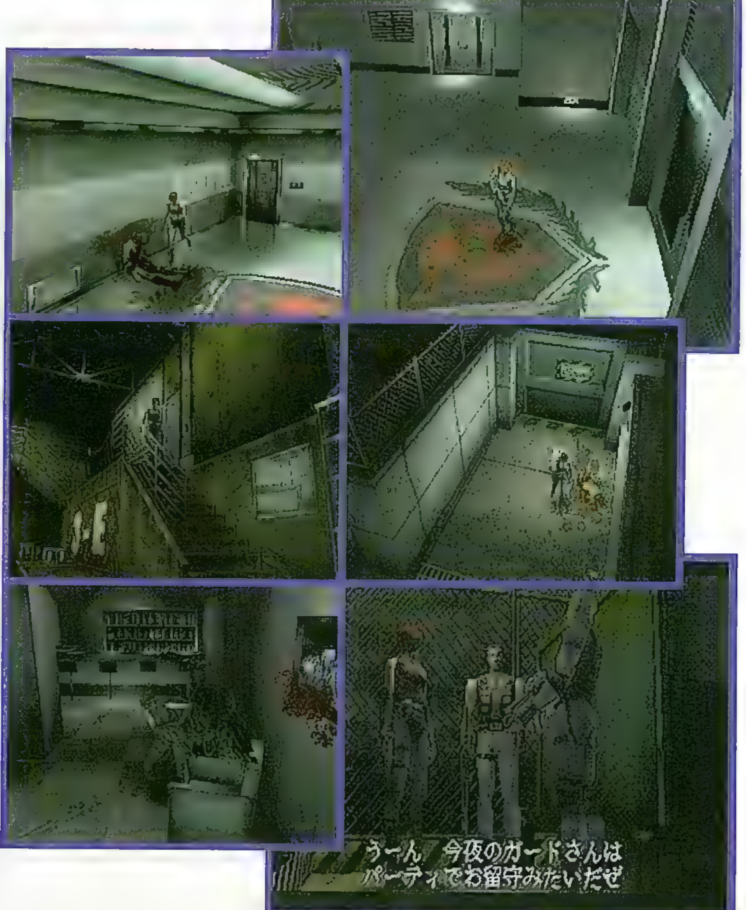
DINO CRISIS

Los padres de Resident Evil atacan de nuevo con dinosaurios

Ahora que hemos tenido un poco más de tiempo para disfrutar con **DINO CRISIS**, podemos asegurar que si alguien albergaba algún tipo de duda sobre su calidad y capacidad para atraer a los usuarios de ***PLAYSTATION***, puede quedarse totalmente tranquilo. Está claro que el sello característico que todos descubrimos maravillados en los RESIDENT EVIL ha quedado patente en casi todos los rincones de **DINO CRISIS**. **Shinji Mikami** y el equipo de desarrolladores que ha tenido a su cargo, han dado tal vitalidad a su criatura que, a pesar de que se sustenta sobre un esquema nada nuevo, nos irá envolviendo de tal forma que apenas seremos conscientes del momento



El estado de salud de Regina está representado durante el juego, incluyendo pequeñas manchas de sangre que deja a su paso con heridas importantes.

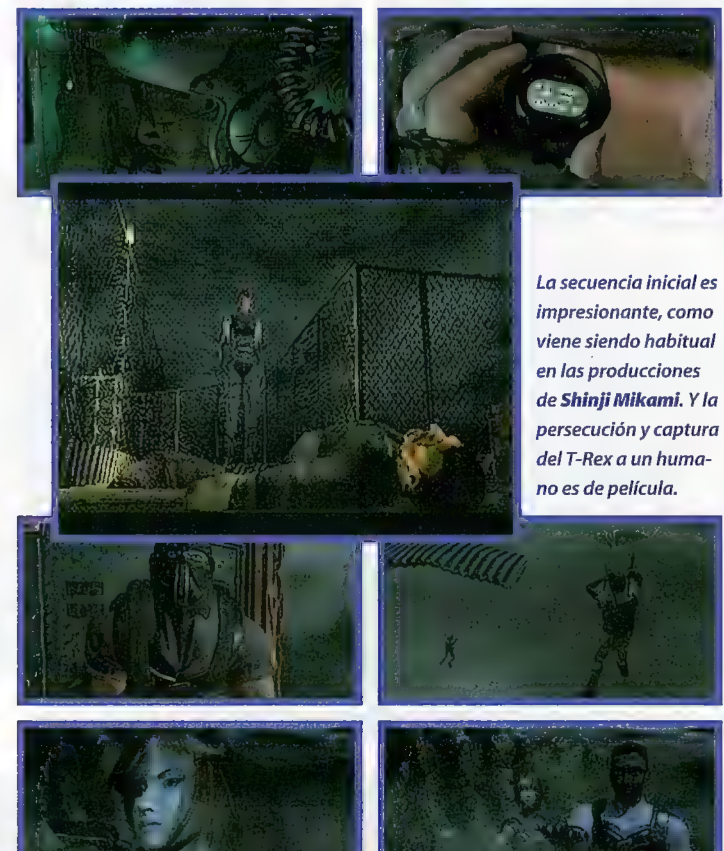


Instinto animal

La IA (inteligencia artificial) de las bestias jurásicas que pueblan la isla va a proporcionarnos más de una sorpresa desagradable. Cada una de las especies que aparece en Dino Crisis posee un patrón característico de ataque. Pterodáctilos lanzándose como kamikazes, Compis que persiguen a su presa en grupo y el T-Rex al que le basta con su magna presencia para acobardar a cualquiera. Entre todos ellos, destacan los Velociraptores, que son imprevisibles: pueden saltar, morder, golpear con la cola y dejarte sin arma y abrir algunas puertas.



en el que hemos caído sin remedio en sus redes. No sé cómo se las apaña este pequeño genio japonés, pero tiene la receta para que el jugador se identifique plenamente con la historia y sus protagonistas. Gran parte de la culpa la tiene la cuidada ambientación, que arropa un sólido argumento y un sistema de juego de los que atraen desde un primer momento. Antes de su salida al mercado, **Dino Crisis** se ha convertido en uno de los títulos más esperados en todo el mundo. Durante nuestra visita a **Japón**, todas las tiendas de videojuegos de **Akihabara** (también llamada **Electric Town** porque está plagada de tiendas donde es posible encontrar cualquier artículo electronico de último modelo) lucían numerosos carteles anunciando la inminente salida de **Dino Crisis**, justo

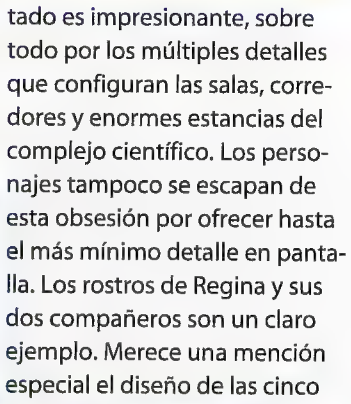


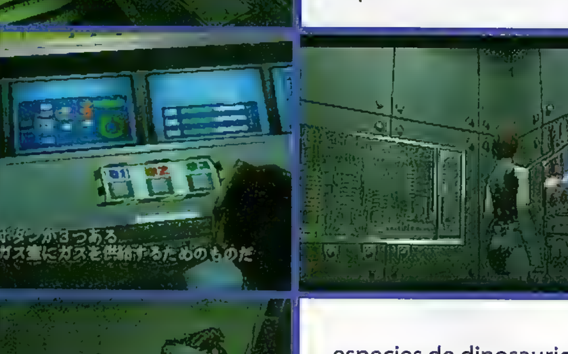
*La secuencia inicial es impresionante, como viene siendo habitual en las producciones de **Shinji Mikami**. Y la persecución y captura del T-Rex a un humano es de película.*

un día después de nuestra partida. Algunas tiendas tenían a disposición de los viandantes monitores con una versión jugable para ir haciendo boca. Y es que en **Japón** se ha convertido en una costumbre mostrar los juegos de esta manera. A ver si vamos tomando ejemplo por estos lares. Como podéis comprobar, el título de CAPCOM ha despertado bastante revuelo, incluso robando protagonismo al tercer capítulo de la saga Resident Evil... y es que la gente tiene ganas de ver algo nuevo. La mayoría sabréis a estas alturas que una de las principales novedades de **Dino Crisis** la aporta el *engine 3D* que da vida a los escenarios en que se desarrolla la aventura. Es la primera vez que el productor de RE abandona los gráficos en 2D para los fondos optando por las 3D. El resul-



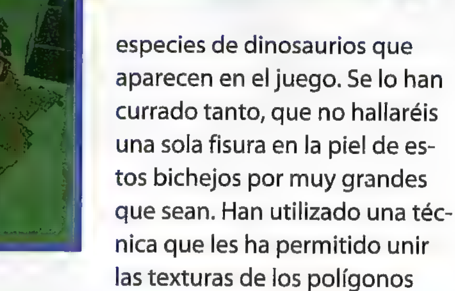


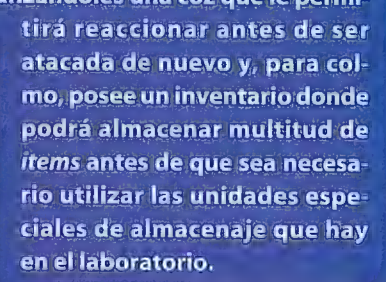




Regina accede a una plataforma. Desde allí tendrá que mover las enormes cajas que bloquean el paso, utilizando una grúa.

tado es impresionante, sobre todo por los múltiples detalles que configuran las salas, corredores y enormes estancias del complejo científico. Los personajes tampoco se escapan de esta obsesión por ofrecer hasta el más mínimo detalle en pantalla. Los rostros de Regina y sus dos compañeros son un claro ejemplo. Merece una mención especial el diseño de las cinco

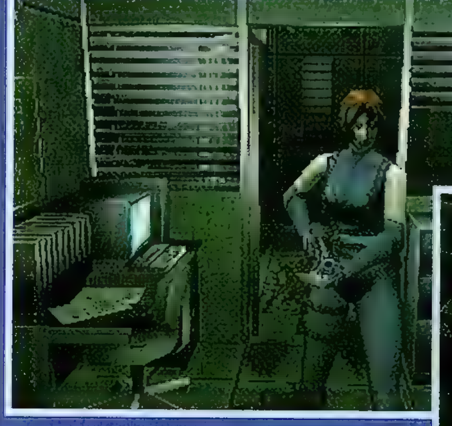




especies de dinosaurios que aparecen en el juego. Se lo han currado tanto, que no hallaréis una sola fisura en la piel de estos bichejos por muy grandes que sean. Han utilizado una técnica que les ha permitido unir las texturas de los polígonos



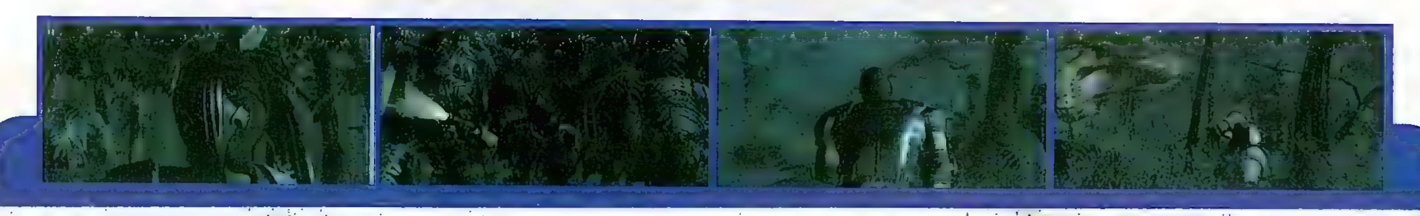
Regina





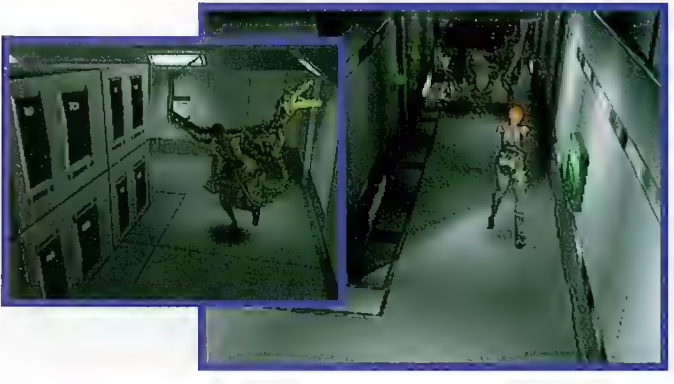


La protagonista de Dino Crisis está dispuesta a hacerle la competencia a la mismísima Lara Croft. Su rostro y uniforme están representados con todo lujo de detalles. Regina también ha mejorado algunas cualidades respecto a sus predecesores de Resident Evil. Así, por ejemplo, esta atlética fémina tiene la habilidad para correr portando su arma a punto para disparar, es capaz de patear a los dinosaurios lanzándoles una coz que le permitirá reaccionar antes de ser atacada de nuevo y, para colmo, posee un inventario donde podrá almacenar multitud de *items* antes de que sea necesario utilizar las unidades especiales de almacenaje que hay en el laboratorio.

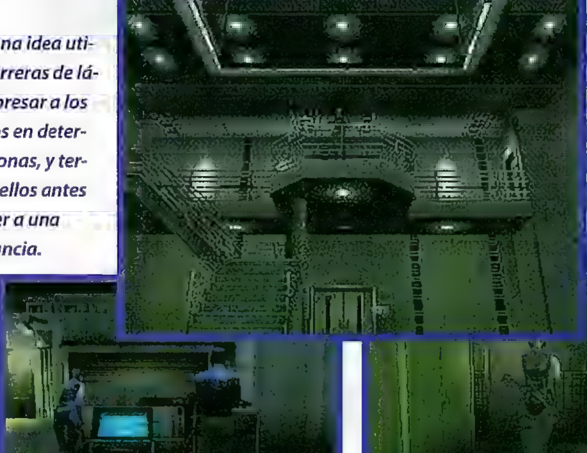


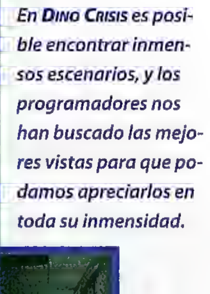
Criaturas feroces

En **Dino Crisis**, salvo secretos de última hora, vais a encontrar un total de cinco especies de dinosaurios. La más temible son los velociraptores, presentes en casi todo el complejo. Sin embargo, otras bestias jurásicas como los pterodáctilos que aguardan en el exterior, los diminutos compis, carroñeros por naturaleza, o una extraña especie que hay más avanzado el juego, se convierten en terribles enemigos si no andamos con cuidado. La estrella indiscutible, por supuesto, es el T-Rex.



Es una buena idea utilizar las barreras de láser para apresar a los dinosaurios en determinadas zonas, y terminar con ellos antes de proceder a una nueva estancia.





*En **Dino Crisis** es posible encontrar inmensos escenarios, y los programadores nos han buscado las mejores vistas para que podamos apreciarlos en toda su inmensidad.*



perfectamente, sin que la animación posterior produjera fliqueos en la estructura final. Por otro lado, mientras que en el último RE se utilizaron secuencias de vídeo dentro del juego, en **Dino Crisis** se ha optado por secuencias poligonales que aportan la misma intensidad sin ningún corte de carga, y manteniendo nuestra atención en la pantalla en todo momento. Otro cambio, aunque no tan radical, lo encontramos en la banda sonora. La música ha subido enteros, en calidad y en volumen. Los golpes de efecto te pondrán el corazón en un puño. Por el momento, no vamos a contar más a la espera del lanzamiento europeo del que haremos un análisis detallado, tal y como se merece un título de semejante calibre. Mientras tanto seguiré disfrutando con la versión nipona. **R. DREAMER**





Una tienda muestra carteles anunciando el lanzamiento de **Dino Crisis** en **Japón**. Nosotros ya habíamos conseguido una copia firmada.



SHINJI MIKAMI
PRODUCTOR DE DINO CRISIS

ENTREVISTA

"En la versión europea habrá un mayor número de dinosaurios"

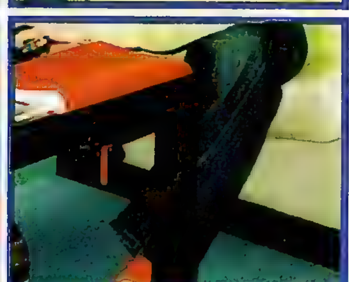
Pregunta. *¿Cuándo comenzaste a trabajar en CAPCOM?*
Respuesta. En 1990 entré en la compañía como *planner* (desarrollador del esquema de un juego), puesto que ocupé durante seis años. Los tres últimos años los he dedicado a producir y dirigir la serie Resident Evil.

P. *¿Has participado en el desarrollo de otro títulos?*
R. Sí, juegos como Aladdin o Goof & Troop para ***Super Nintendo.***
P. *¿De dónde vino la inspiración para **Dino Crisis**?*
R. Nuestra idea original era crear una aventura situada en una isla. El jugador tendría como principal objetivo sobrevivir en un entorno repleto de serpientes enormes y monstruos gigantescos como King Kong. Al final, decidimos que los dinosaurios aportarían la tensión y miedo que nosotros queríamos para **Dino Crisis**.
P. *¿Y cuánto tiempo habéis empleado en dar vida al juego?*
R. Todo el desarrollo, incluyendo el guión, diseño, etc. ha durado dos años y siete meses. Eso sin contar con los retoques y localizaciones para las versiones PAL y NTSC americana.
P. *¿Cuál ha sido la mayor dificultad que habéis encontrado en la creación de **Dino Crisis**?*
R. El efecto conseguido con la técnica *skinstructure*, que nos ha permitido que las zonas que sirven de unión en las texturas de la piel de los dinosaurios quedaran completamente limpias sin producirse ninguna fisura extraña cuando están en movimiento.
P. *¿Habrá diferencias entre la entrega japonesa del juego y la versión europea?*
R. En la versión europea encontraréis un mayor número de dinosaurios. Básicamente ésta será la principal diferencia para elevar la dificultad. Los occidentales prefieren juegos más difíciles que los nipones.
P. *Por último, ¿podrías decirnos cuáles son tus juegos favoritos?*
R. El primer Resident Evil, porque fue en el que tuve más libertad de creación. Cuando me apetece jugar, a pesar de que no dispongo de mucho tiempo, mis favoritos son Zelda 64 y Mario Bros.

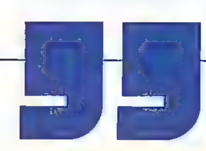








Mikami-san tuvo la cortesía de firmarnos su última obra con su puño y letra, una oportunidad que no se tiene todos los días




Despues
los 64 bits
Infogrames
programación
traslación a la máquina
protagonizado
diferencias entre ambas
para comprobar que el
creces,
MISSION

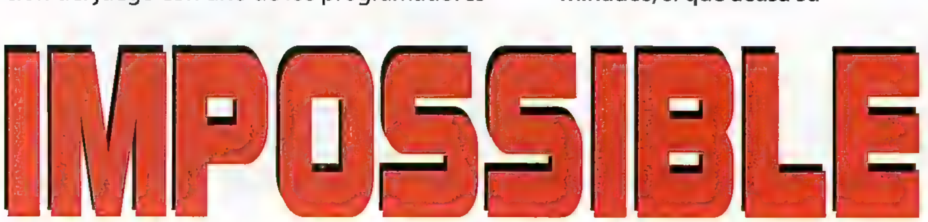




OBJETIVO CUMPLIDO

Uno de los puntos fuertes de la versión *PlayStation* de MISSION IMPOSSIBLE ha sido la optimización del entorno gráfico. Para ser sinceros, en pantalla no se aprecian muchas diferencias, pero si ahondamos en los detalles, sí que se pueden descubrir pequeñas mejoras que insisten en el trabajo que han puesto los chicos de X-AMPLE ARQUITECTURES para hacer de su trabajo algo más que una conversión de una consola a otra menos potente.

El pasado día 1 de Julio, por cortesía de INFOGRAMES, y con **Aida Guerra** (responsable de relaciones con la prensa) como atenta anfitriona, tuvimos la oportunidad de cruzar media **Europa** para visitar los estudios de X-AMPLE ARQUITECTURES, un grupo programador alemán cuyos componentes tienen como antecedente más cercano de su trabajo el juego de helicópteros Viper, que si recordáis destacaba por su cuidado aspecto técnico. El motivo de nuestra visita no era otro que comprobar el alto nivel de desarrollo que presentaba **Mission Impossible** para ***PlayStation***, un juego que si todo va bien puede que tengamos en las tiendas a finales del mes de Septiembre. Después de un cómodo viaje en avión de dos horas y media, nuestros huesos visitaron el aeropuerto de **Frankfurt**, uno de los más grandes de **Europa**, y fuimos recogidos por uno de los miembros del equipo de programación. A unos 30 kilómetros de la ciudad, en un pequeño y desconocido pueblecito, fuimos llevados a velocidades estratosféricas por la autopista (250 km. por hora). Un poco despeinados y con los ojos empotrados en la nuca, entramos en las oficinas de X-AMPLE y asistimos a una demostración del juego con uno de los programadores avanzando por cada uno de los niveles del juego. Tuvieron la gentileza de, a pesar de haber periodistas franceses e ingleses en la sala, poner el juego en la versión española, por lo que pudimos comprobar uno de los puntos fuertes del juego, que no es otro que el excepcional doblaje de cada uno de los muchos personajes que intervienen en el juego (para que os hagáis una idea, si un soldado ruso habla, lo escucharemos en castellano pero con acento ruso). Después de navegar por las diferentes fases, contemplar los diferentes menús también traducidos a nuestro idioma, e incluso visualizar la escena final, se nos pasó a una estación de trabajo en la que se nos explicaron las dificultades que presenta convertir un juego de este tipo desde una consola como ***Nintendo 64*** (con mucha mayor velocidad de proceso y diferentes fectos gráficos por *hardware*) a ***PlayStation***, que aunque ha demostrado que sobre el papel ***Nintendo 64*** no es superior salvo en unos títulos muy determinados, sí que acusa su



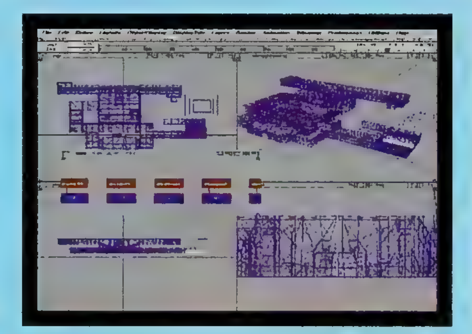


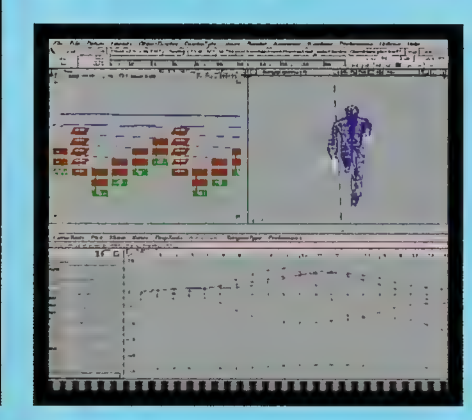


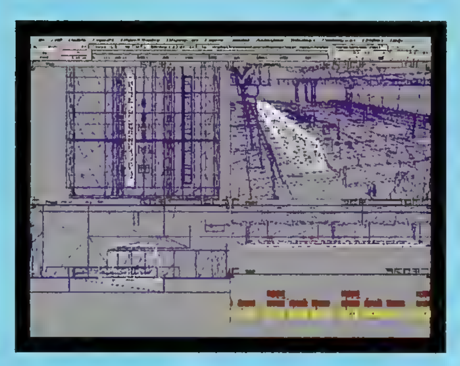
*Al igual que en la versión de **Nintendo 64**, el escenario más sobresaliente es el de la embajada, con unos decorados y juegos de luces realmente asombrosos.*

inferior potencia cuando se realiza una conversión directa. De esta manera, y aunque la idea inicial era utilizar los datos del juego de ***Nintendo 64*** en el motor de ***PlayStation*** sin apenas alterar nada, los programadores se toparon con diferencias insalvables que no permitían al juego desenvolverse de la manera que ellos querían. De esta forma decidieron exportar los datos del juego a través del programa Alias Wavefront bajo UNIX hacia un formato ***PC***, y desde ahí transformarlo todo y recrear muchas de las partes de dicho juego. Obviamente debían seguir unos parámetros ya especificados en la versión de ***Nintendo 64***, por lo que el principal trabajo de los programadores fue dar al juego la misma consistencia de la otra versión y mejorar si cabe muchos de los detalles presentes en **Mission Impossible.** Así pues hubo que rediseñar los personajes y variar el número y forma de los polígonos para ahorrar memoria, reconstruir las animaciones, crear desde cero efectos gráficos que a ***Nintendo 64*** proporcionaba su *hardware*, y todo en pos de una velocidad e intensidad de juego cuando menos similar a la ya conocida. Pero el trabajo de los programadores no se limitó a eso, porque como ya hemos dicho incorporaron detalles como una mejor representación del agua, efectos de reflejo y de diferente iluminación según a la distancia que se esté del

Todo el trabajo gráfico ha sido hecho mediante el ALIAS POWERANIMATOR y el 3D STUDIO. Con el primero rediseñaron todas las animaciones de los personajes y las mallas tridimensionales. El segundo les valió para remodelar toda la geometría de los niveles del juego y los propios personajes. El problema más importante que se les presentó es la cantidad de memoria que utiliza la versión de ***N64***, por lo que tuvieron que optimizar todo el entorno poligonal del juego para que pudiera moverse con soltura en una consola con velocidad de proceso mucho más lenta.







Work in Progress





X-AMPLE ARQUITECTURES lo componen **Michael Büttner, Michael Detert, Ivo Herzeg, Michael Endres, Thomas Heinrich y Krehan Michael.** Abajo, sus métodos de relajación.

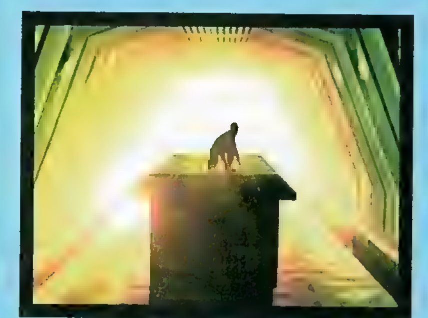




Programadores

Diferencias con N64

Lo más destacable es que a pesar de provenir de una consola con mayor velocidad de proceso y con modos gráficos que no tiene PLAYSTATION, incluso se ha mejorado el apartado gráfico.


Las prerrenderizaciones posibilitan efectos atmosféricos mucho más reales, como el que veis en la pantalla.


Los personajes tuvieron que ser optimizados reduciéndose la cantidad de polígonos, a la vez que se modificaron las texturas.


*El Z-Buffering de **N64** no existe en **PSX**, así que los grafistas tuvieron que hacerlo «a mano». Esto supuso el doble o triple de polígonos.*

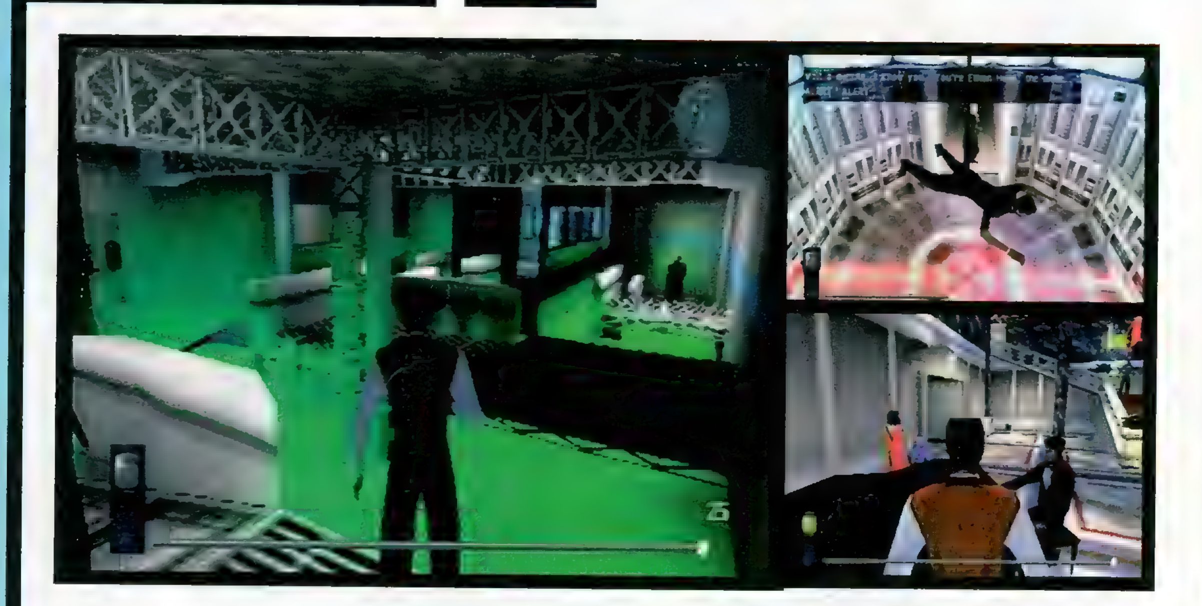

Las especificaciones técnicas de PLAYSTATION obligaron al grupo programador a remodelar casi completamente los niveles del juego.


En las secuencias prerrenderizadas los modelos 3D fueron reconstruidos y el sonido mejorado (5 idiomas disponibles en un único CD).


Esta entrega para PLAYSTATION contiene secuencias cinemáticas creadas con ALIAS WAVEFRONT CINEMATICS.



Mission Impossible aparecerá totalmente doblado a un perfecto castellano



foco de luz, etc... El juego en sí es idéntico al de ***NINTENDO 64***, tanto en su desarrollo como en la estructura de los niveles, que como ellos nos dijeron, al principio les pareció una misión realmente imposible, pero tras meses de arduo trabajo, y después de comprobar *in situ* los resultados, podemos afirmar que el objetivo ha sido cumplido con creces. Los usuarios de ***PLAYSTATION*** tendrán en pocos meses la oportunidad de comprobar las excelencias de una aventura cinematográfica poligonal de argumento intenso, técnicamente notable y con el detalle de haber sido completamente localizada, con uno de los mejores doblajes que se recuerdan para esta consola.

THE SCOPE



Joypad Tekken3 PlayStation



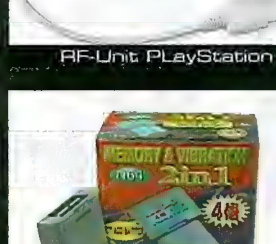
Pistola GUNCON Vibración + Pedal PSX



Pistola GUNCON Vibración PlayStation



Pistola Vibración SCORPION + Pedal PSX



RF-Unit PLayStation



Memory CARD 1 Mb PSX

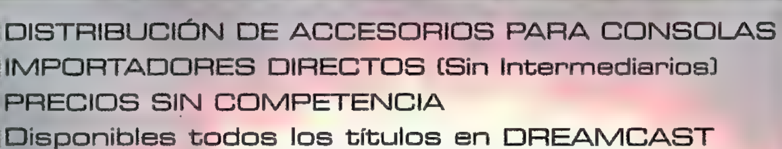


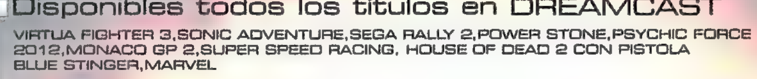
8 Mb PSX



HyperMouse PSX

accesorios







Dual Shock Colores PSX



Volante Dual Shock Pedal y Marchas PSX





N64 Controller Pack +Memory Card 1Mb

Multitap PLaystation

N-Pal Converter PSX

Smart Cable RGB PSX

Game Hunter PSX (Action Replay)

Contacta con nosotros por teléfono:

93 741 13 13

O por e-mail: **info@gamestrading.com**

Sillón Dual Shock PLAYSTATION

novedades

Volante Twin Turbo PLAYSTATION

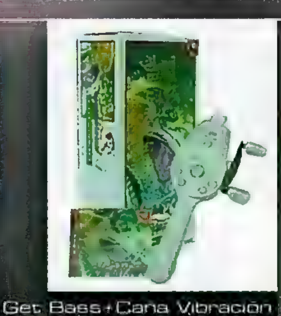


Vibración,Pedales,Freno de Mano y Marchas



RGB-AV DREAMCAST

Carcasa PSX Varios Colores



Get Bass+Caña Vibración DC Varios Colores



Controlador Baile PLAYSTATION

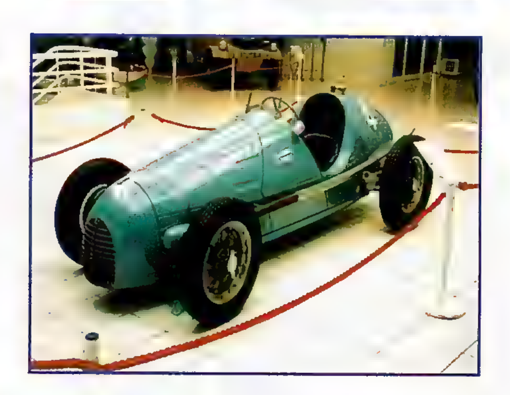
GAMES TRADING

C/Pompeu Fabra 37-43 local izda.
08302 Mataró (BARCELONA)
Tel. 93 741 13 13
Fax.93 741 13 14
WEB. http://www.gamestrading.com
E-mail. info@gamestrading.com

UBI SOFT

UBI SOFT PREPARA TRES TITULOS PARA DREAMCAST

La compañía francesa presentó en **París** el pasado 7 de Julio los tres primeros títulos para los 128 *bits* de SEGA. El evento tuvo lugar en el CIA, un museo del automóvil que contaba con modelos de todas las épocas, marcas y estilos, y que se encontraba acorde con el estilo de los títulos que tuvimos la oportunidad de conocer. Speed Devils, Monaco GP y Suzuki Alstare van a ser de los primeros juegos europeos en estar listos para el lanzamiento de ***Dreamcast*** en **Europa**. **Yves Guillemot**, presidente de UBI SOFT, se muestra muy confiado con sus producciones para la consola de SEGA y piensa seguir esta línea con nuevas creaciones como Deep Fighter o Rayman 2.



SUZUKI ALSTARE RACING: PASION SOBRE DOS RUEDAS



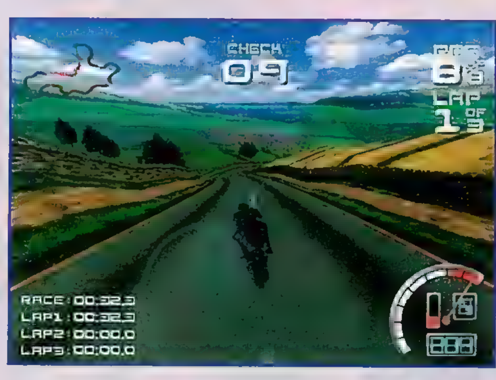
Arriba podemos contemplar a los miembros del grupo desarrollador CRITERION STUDIOS, que han dado vida a Suzuki Alstare Racing. No podian dejar pasar lo oportunidad de probar qué se siente sobre una de estas máquinas.

PRIMER JUEGO DE MOTOS PARA DREAMCAST

Este título ya se encuentra a la venta en **Japón** bajo el nombre de Redline Racer. Sin embargo, la versión europea contará con una serie de innovaciones y mejoras como 2 nuevos circuitos, un entorno urbano que se suma a los 7 anteriores, 4 pilotos más, nuevos sonidos y mejoras en las motos. Los potentes modelos Suzuki Alstare GSX-R600 y GSX-R750 estarán a disposición del jugador, así como pilotos reales pertenecientes a la competición Superbike'99. Sin duda la mejor opción para los usuarios de ***Dreamcast*** que sean amantes del deporte de las dos ruedas.









La versión europea ha sufrido algunos cambios respecto a la japonesa, a nivel de escenarios, efectos de luz y pilotos nuevos.



El juego perfecto para disfrutar a bordo de un maquinón de la categoría Superbikes.









UNA COMBINACION PERFECTA DE ARCADE Y SIMULACION

Ya hemos tenido la oportunidad de contemplar la entrega japonesa de MONACO GP. Y ahora, en la presentación de **París**, el equipo de desarrollo nos ha mostrado todas las diferencias entre ésta y la versión *PAL* del juego. Resaltan sobre todo los nuevos fondos que se han incluido en el diseño de cada trazado, que pasaban prácticamente inadvertidos en el original nipón. Lo mismo sucede con las texturas utilizadas en el terreno adyacente a la calzada, que ahora son más variadas añadiendo mayor colorido a cada uno de los circuitos. También se ha añadido una espectacular secuencia introductoria como novedad para la versión europea.

Básicamente, la principal baza de MONACO GP es la posibilidad de elegir entre el modo *Arcade* y Simulación. Este último hará las delicias de los amantes de la dificultad, con un realismo total a nivel de conducción, estrategia, condiciones atmosféricas y daños en los vehículos. Además, el juego cuenta con la licencia oficial, por lo que podremos encontrar 17 circuitos del campeonato mundial, 11 equipos y el mismo número de diseños exclusivos de los Fórmula 1 que participan en esta competición. Se ha prestado una especial atención a la música con 19 cortes originales.





Los usuarios europeos podrán alucinar con una entrega mucho más depurada que el original japonés en todos los apartados.



Uno de los aspectos que mayores cambios ha sufrido son los fondos de los escenarios, que ahora cuentan con un diseño más rico y complejo que anteriormente.





SPEED DEVILS

UNA APUESTA CON MUCHOS KILATES DE JUGABILIDAD

Sin duda, el título que más ha optado por un estilo *arcade* de los tres que presentaba la compañía en la capital francesa. Los jugadores podrán disfrutar desde el primer momento con los alucinantes gráficos de Speed Devils. Impresionantes reflejos en las carrocerías de los 10 modelos diferentes de vehículos o el colorido y rico diseño de los escenarios (7 entornos diferentes para 13 circuitos) marcan la diferencia con







La vistosidad de los vehículos y los escenarios de Speed Devils queda patente desde el primer momento de juego.



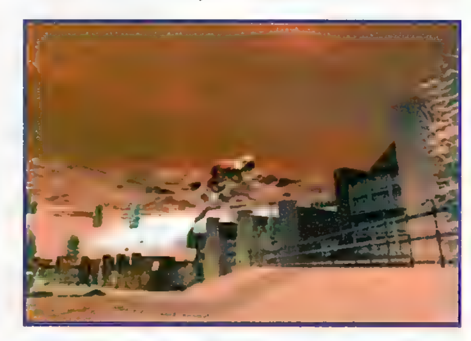
Uno de los participantes sale indemne de la devastadora potencia de un tornado, uno de tantos múltiples obstáculos.

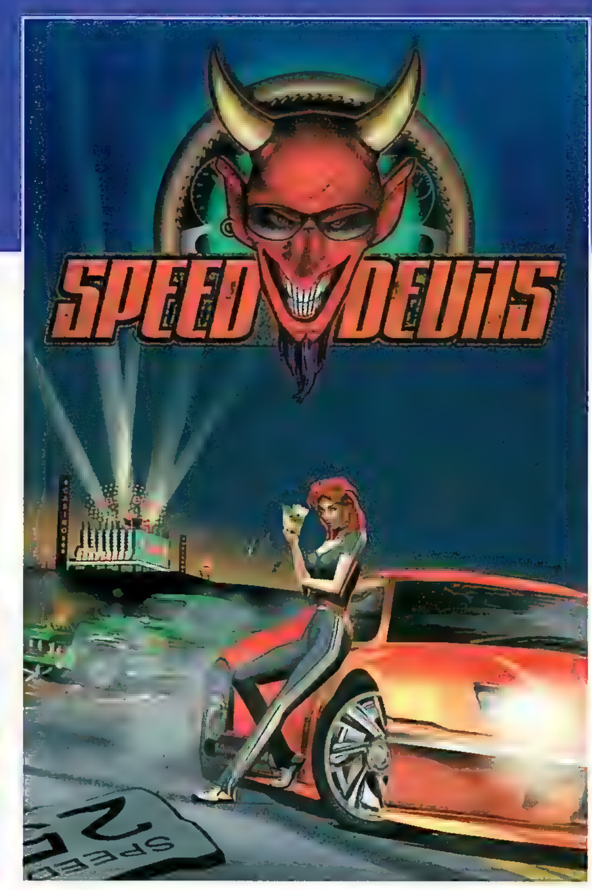




Durante la carrera nuestro vehículo dispone de un número determinado de turbos. Cuidado con utilizarlos en zonas con curvas.

claridad respecto a consolas de 32 y 64 *bits*. En los circuitos se han incluido elementos móviles, como un gigantesco dinosaurio, King Kong o el mítico pájaro de los aztecas, el Quetzal, que serán algunos de los obstáculos que tratarán de impedir nuestro triunfo.
Por otro lado, las cinco modalidades de juego disponibles en SPEED DEVILS nos ofrecen una interesante variedad. Desde probar los diferentes trazados y coches sin mayor complicación que llegar el primero a meta o competir contra el crono, hasta la posibilidad de mejorar los vehículos con neumáticos, frenos, turbos, etc., siempre que hayamos ganado el dinero suficiente para comprar las piezas en el modo campeonato. Las modalidades para dos jugadores son divertidísimas, variando de disputar una simple carrera a otros modos de juego en los que, por ejemplo, un jugador ha de adelantar al adversario, mientras que éste tiene que evitarlo a toda costa ingeniándoselas para cerrarle el paso como pueda. Sin duda, SPEED DEVILS puede ser una de las grandes promesas para ***DREAMCAST***.



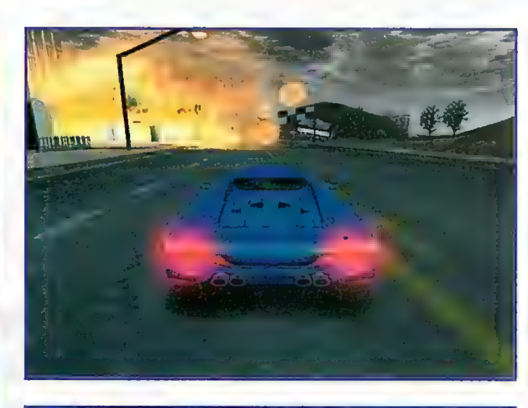




Dinosaurios, OVNIS y otros animalotes pueden dejarte en la cuneta si no conduces con cuidado.



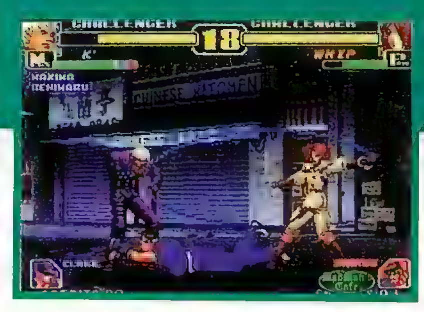








yellow flashes



Las noticias sobre las novedades que se están preparando para navidades comienzan a agolparse en esta sección ahora, justo a la mitad del verano. El protagonista indiscutible de estas dos páginas es nada menos que KING OF FIGHTERS' 99.

KING OF FIGHTERS' 99 MILLENNIUM BATTLE.

A estas alturas, resultaría extraño llegar al verano sin la esperanza de poder disfrutar con una nueva entrega de KING OF FIGHTERS. El último KOF del milenio nos sorprenderá con nuevos luchadores de estrafalario aspecto, un nuevo sistema de juego que resulta una mezcla entre *Extra* y *Advanced* y con dos diferentes maneras de potenciarse: *Armor* y *Counter*.







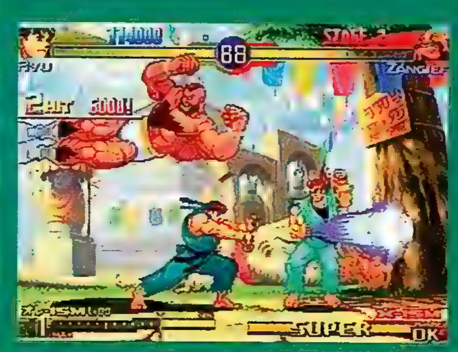


STREET FIGHTER ZERO 3 SAIKYO-RYU DOJO

Ya se encuentra disponible en **Japón** la versión ***DREAMCAST*** de STREET FIGHTER ZERO 3. Como os podéis imaginar, esta versión para ***DREAMCAST*** supera en todos los aspectos a su homónima para ***PLAYSTATION***. Sus características más notables son los tiempos de carga, los cuales no existen, y la posibilidad de jugar en el *Dramatic Battle* en VS y con tres luchadores diferentes.



Todos los personajes están disponibles desde el principio.



PRÓXIMA APARICIÓN EN JAPÓN

CHRONO CROSS

La secuela de CHRONO TRIGGER, uno de los mejores *RPG* de la historia de ***SUPER NINTENDO***, verá la luz el próximo invierno en **Japón**. En esta ocasión, el protagonista viajará a través de las dimensiones, no del tiempo. El diseño de los personajes no ha corrido a cargo de **Akira Toriyama**, aunque las melodías del juego estarán compuestas por **Yasunori Mitsuda**, el compositor del primer CT.

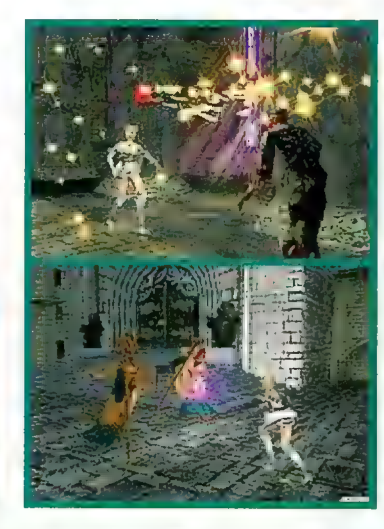






CASTLEVANIA DC

CASTLEVANIA RESURRECTION, el primero de la exitosa saga, está cada vez más cerca. La historia de CR está situada justo antes de CASTLEVANIA IV, el primero de ***SUPER NINTENDO***. El planteamiento de juego es similar al de ***N64***.



GRAN TURISMO 2



Ya sabemos fecha exacta de salida en **Japón**: 30 de Septiembre. Algunas de sus nuevas características son soporte para *JogCon*, clima variable en carrera y una gran cantidad de circuitos, algunos de ellos reales.



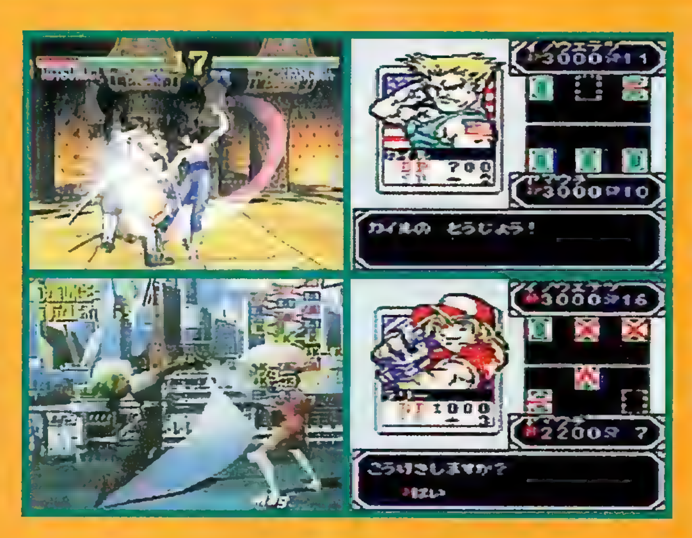
BREVES

Konami y futbol. Por si no teníamos bastante con WINNING ELEVEN FINAL VERSION (nunca tendremos bastante), KONAMI piensa convertir a *PSX* su magnífico título para *NINTENDO 64* PERFECT STRIKER 2.

Namco y Sega. La versión para *DREAMCAST* de SOUL CALIBUR se pondrá a la venta en Japón el 5 de Agosto e incluirá novedades como el *Mission Mode*, modo similar al *World Tour* de SFA 3.

Resident Evil 3. Su salida en Japón está prevista para el 22 de Septiembre. RE3 hará gala del *Dual Event System*, a través del cual haremos cambiar el argumento y final del juego con las decisiones tomadas a lo largo de toda la aventura.





Los fanáticos seguidores de Capcom y SNK están de enhorabuena con este nuevo cartucho para Neo Geo Pocket Color. Lo malo es que DOC no podrá jugar al estar en japonés.

Japan Top 50. FINAL FANTASY VIII y DANCE DANCE REVOLUTION son los primeros juegos de la historia cuya banda sonora ha entrado en la lista de los álbumes más vendidos en la primera mitad del año.

Space World' 99. El Nintendo Space World' 99 tendrá lugar en el Makuhari Messe en Chiba entre el 27 y el 29 de Agosto. NINTENDO mostrará allí los primeros juegos para el *64DD* y unos 40 nuevos títulos para *N64*, entre los que se encuentran DONKEY KONG 64, ZELDA 64 GAIDEN, SUPER MARIO RPG 2 y KIRBY 64.

Star Gladiator 2. En Octubre CAPCOM pondrá a la venta para *DREAMCAST* la segunda entrega de STAR GLADIATOR. Esta superará a la *COIN-OP* en modos de juego, calidad gráfica, suavidad de animación, etc...

SNK Vs Capcom. Al fin hemos tenido acceso a las primeras imágenes del juego de *NEO GEO POCKET COLOR* SNK VS CAPCOM: CLASH CARD FIGHTERS. Se pondrán a la venta dos tipos: el de los seguidores de SNK y el de los seguidores de CAPCOM. En el juego se darán cita personajes como Kyo y K' (KOF) o Helena (SF3).



La fiebre METAL GEAR SOLID parece no cesar en todo el planeta. Mientras aquí todavía estamos recuperándonos del lanzamiento de la soberbia entrega *PAL*, en **Japón** desde el 24 de Junio se ha puesto a la venta una versión mejorada del original, denominada **MGS INTEGRAL**, que se acompaña de un tercer compacto con más de 300 nuevas misiones de *VR Training*.

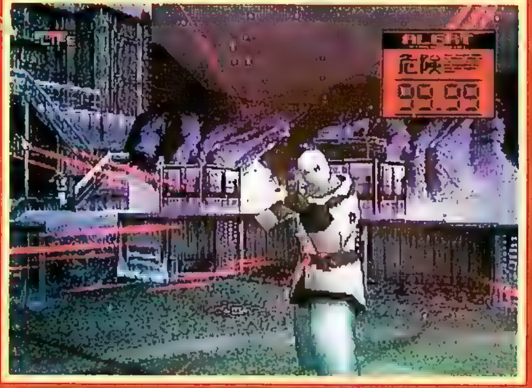


Entre fases con armamento, sin armamento, de misterio, de puzzle, etc... el VR-Disc ofrece la friolera de 300 misiones diferentes, todas ellas divertidísimas.

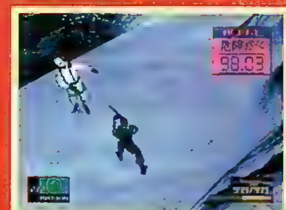
METAL GEA



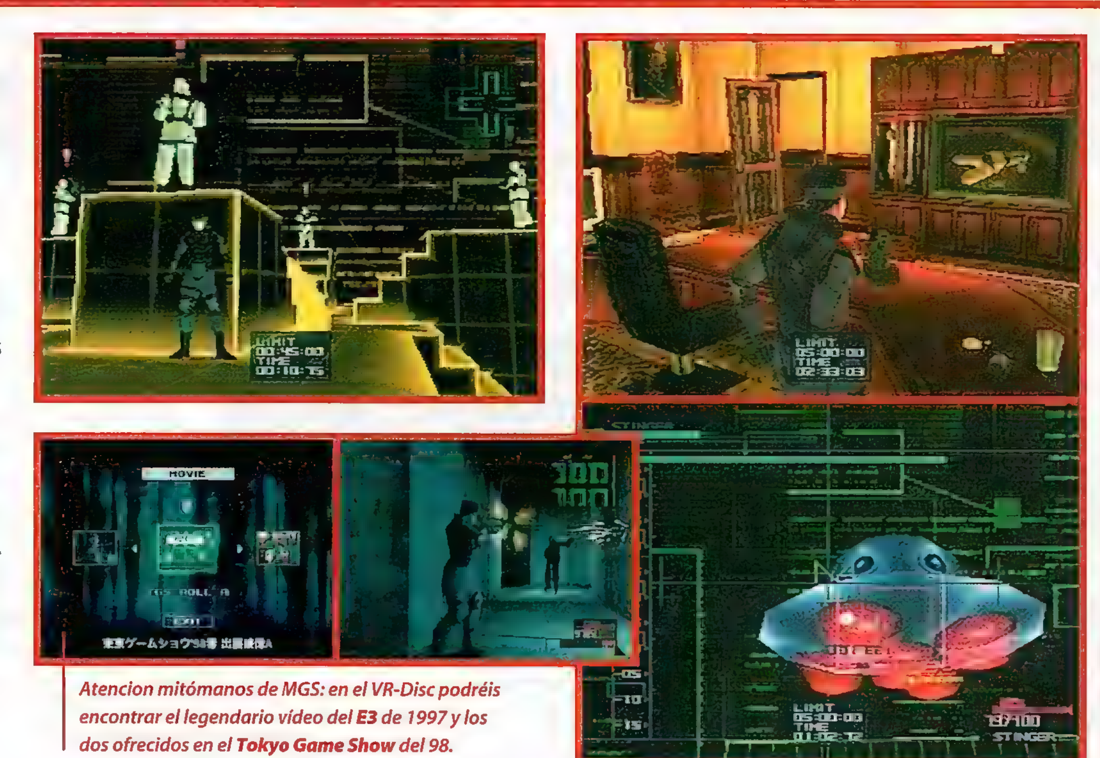
Modos Extra



A pesar de los incontables rumores difundidos por **Internet**, el desarrollo de METAL GEAR SOLID INTEGRAL (tercer compacto al margen) es prácticamente idéntico al MGS que todos conocéis. No hay ningún cambio en la trama del juego, ni finales *extra* ni nada parecido. Las únicas novedades en el desarrollo de INTEGRAL son la incorporación del nivel de dificultad *Very Easy* y la vista en primera persona, que todo sea dicho, no es muy útil.



Por unos miserables 4.980 ¥ nuestros envidiados amigos nipones pueden adquirir ya la nueva versión del celebrado METAL GEAR SOLID, denomida **MGS INTEGRAL**. En contra de lo publicado en algunas páginas *Web*, no se trata de una nueva aventura de Solid Snake, sino una versión especial para el mercado japonés con todas las ventajas que incorporó en su día la entrega occidental de METAL GEAR SOLID, tales como los niveles extras de dificultad o el smoking, más unas cuantas jugosas novedades que justifican sobradamente su adquisición. En primer lugar, **INTEGRAL** incorpora las voces en inglés (se ve que **Hideo Kojima** quedó encantado del doblaje de la versión **USA**) y la posibilidad de elegir entre el inglés y el japonés para los textos del juego. Se le ha dotado de un nuevo nivel de dificultad (*Very Easy*) en el que Solid cuenta desde el principio con la ayuda de una ametralladora ***MP5*** con munición infinita, y se ha añadido un modo de vista en primera persona, muy coquetón pero totalmente inservible a la hora de jugar. Lo



*Atencion mitómanos de MGS: en el VR-Disc podréis encontrar el legendario vídeo del **E3** de 1997 y los dos ofrecidos en el **Tokyo Game Show** del 98.*

AR SOLID INTEGRAL

VR-Disc



La verdadera bomba de **MGS INTEGRAL** es su tercer CD, denominado *VR-Disc*, en el que se ofrecen nada menos que 300 misiones diferentes de *VR Training*, repartidas en distintas categorías: *Sneaking*, *Weapon*, *Advanced* y *Special Mode*. Tras ellas se esconde la posibilidad de jugar con el Ninja, resolver misteriosos asesinatos, destruir a misiles, a un OVNI o participar en una miniaventura de diez fases conocida como *VR Mission*.



Mistery Mode



Por encima incluso de la participación del Ninja, lo más delirante y divertido de **INTEGRAL** es el modo *Mistery*. A lo largo de diez fases, Solid emulará a Hercules Poirot resolviendo una serie de crímenes. Todo empieza siempre con el cadáver de un soldado genoma y tres posibles sospechosos. Las pistas (gafas rotas, cámaras destrozadas, incluso los restos de un helado) conducirán al culpable. La habitación del último caso os dejará con la boca abierta.

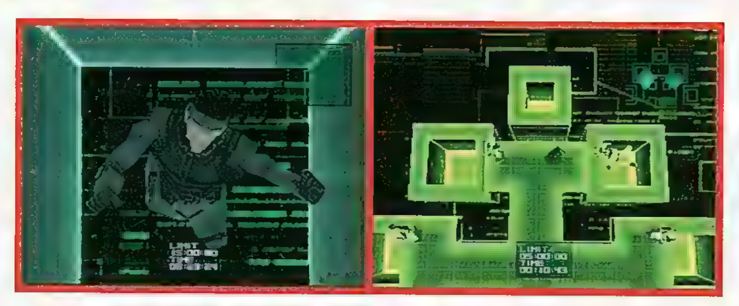




Algunas de las misiones del modo Variety del VR-Disc alcanzan cotas delirantes. ¿Te imaginas derrotar a un soldado genoma de 30 metros de altura con los Stinger?



METAL GEAR SOLID INTEGRAL



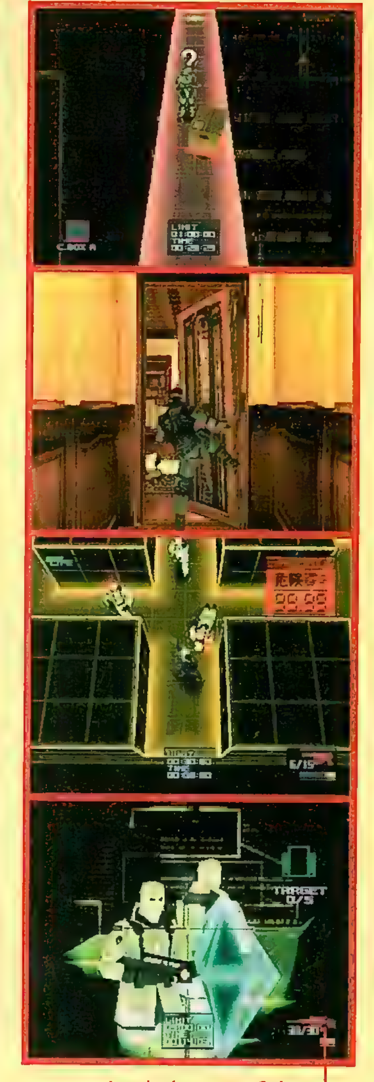
separado bajo el nombre de MGS VR MISSIONS, y la consecución del propio MGS con la mayor puntuación y rango posible, son la llave para acceder a los dos extras más importantes y comentados de **INTEGRAL**: el Estudio Fotográfico y la posibilidad de jugar como Frank Jaeger el ninja. Todos aquellos que se quejaban de que MGS era demasiado fácil van a sudar sangre intentando alcanzar las categorías *BigBoss* o *Fox*, la única forma de poder seleccionar al Ninja a menos que utilicen una ***POCKETSTATION***, un *gadget* bastante difícil de conseguir fuera de tierras japonesas. Así es a grandes rasgos **MGS INTEGRAL**. Volveremos a hablar de él, concretamente de su tercer disco compacto, cuando aterrice en el mercado USA, aunque todavía no tiene fecha concreta. Esperemos que no pierda ningún *extra* por el camino.

NEMESIS

gordo llega a la hora de evaluar el tercer compacto del *pack*, denominado *VR-Disc*. En él se ocultan la friolera de 300 misiones diferentes de *VR Training* que dejan a la altura del estiercol a las del MGS original. Misiones que requieren el manejo de todo tipo de armamento (Socom, Famas, Explosivo C-4, Misiles Stinger, etc.), otras tipo Puzzle que requieren el uso de la estrategia, otras de misterio que obligan a investigar el asesinato de un soldado… Este tercer CD, que llegará al mercado occidental por

SUPER Information

FORMATO	3 CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE JAPAN W.



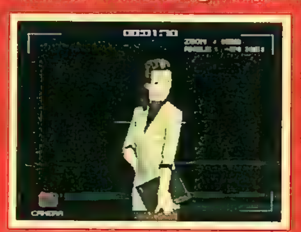
Los duelos contra Sniper Wolf son poca cosa comparados con las misiones utilizando el PSG-1 del VR-Disc.

Fotografías

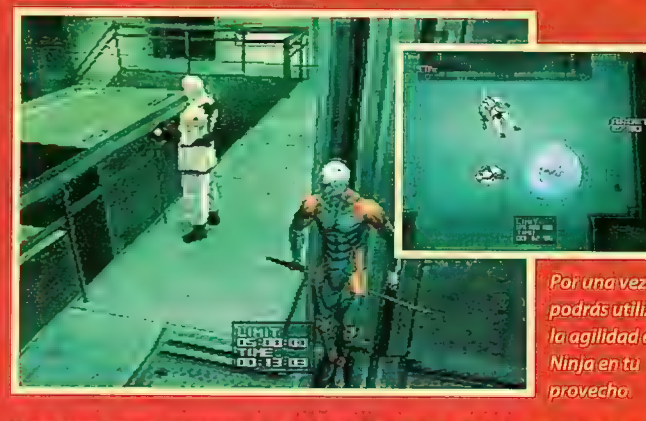


Dependiendo del final podrás acercarte a ellas más o menos.

Es quizás el principal extra de todo **INTEGRAL**. Tras superar el juego normal, en el *VR-Disc* aparecerá una nueva opción en la que Solid Snake podrá fotografiar a su antojo a Naomi Hunter o Mei Ling (dependiendo del tipo de final conseguido). Cualquier adjetivo se queda corto para describir los increíbles logros cosechados por **Kojima** y su gente a la hora de dar vida a estas dos auténticas féminas virtuales. Rostro, cuerpo, movimientos…

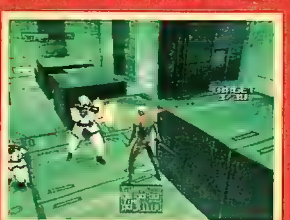


Jugar con el Ninja



Por una vez podrás utilizar la agilidad del Ninja en tu provecho.

Una vez que comenzó a difundirse la noticia por **Internet** corrió la histeria: ¡**INTEGRAL** permite jugar como Frank Jaeger el Ninja! Aunque finalmente no es seleccionable para la aventura normal, Jaeger protagoniza tres asombrosas fases incluidas en el *VR-Disc*, en las que podrá dar rienda suelta a sus poderes (invisibilidad, escudo de energía) mientras degüella a diestro y siniestro con su katana. Tres fases cortas pero realmente inolvidables.





I-MAN BARCELONA [www.i-man.es]
Consolas Juegos Accesorios CD-R Figuras Alquiler Etc...
Direccion
I-MAN
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
Tel. 93 443 85 97
Fax. 93 443 80 06
Monster Stick
Archivadores
Remote Wizard
RemoteWizard
DexDrive
Twing Turbo
Error de desbordamiento
Error fatal al intentar mostrar todas las novedades y ofertas, llame al nº: 93 443 85 97
ACEPTAR
Video in PC
¿Quienes Somos?
Productos
Novedades
Ofertas
Alquiler
Reparacion
Apagar sistema
I-MAN 99
ad Cobra
Carcasas
GAME HUNTER
Inicio
Novedades I-MAN
21:56



Cuando vimos que CAMELOT iba a ser el equipo responsable de la programación de **MARIO GOLF** nos llevamos una tremenda alegría. Después de su EVERYBODY´S GOLF para ***PLAYSTATION***, sin duda el mejor que ha tenido esa consola, con que se limitaran a copiar el esquema ya estaríamos ante un grandísimo juego de golf. Por suerte, no sólo han tomado todo lo bueno, sino que además le han añadido unas cuantas novedades y opciones de juego que volverán absolutamente locos a los fanáticos de este divertidísimo género.

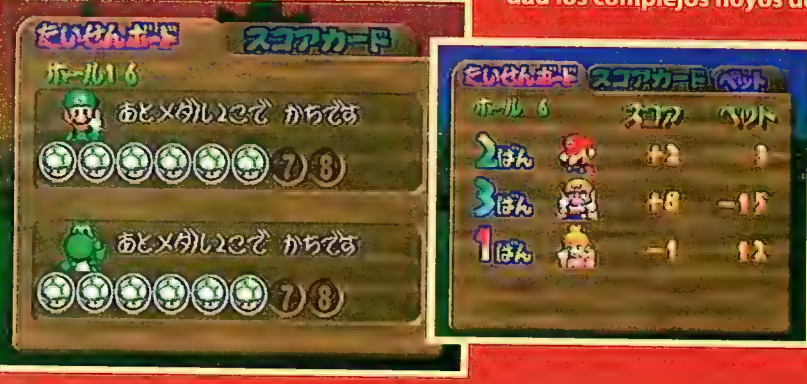


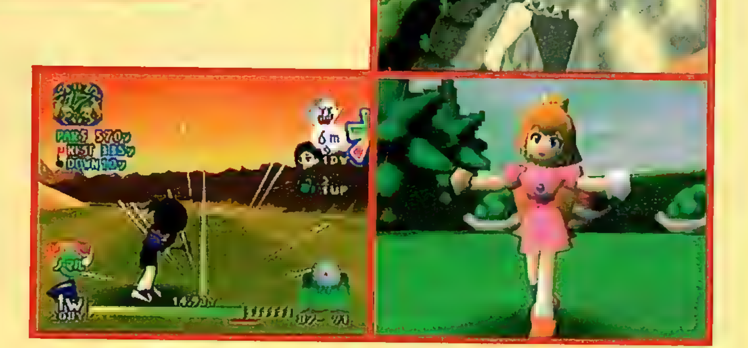






Cosas importantes. En MARIO GOLF encontraréis un esquema de juego muy parecido al de EVERYBODY´S GOLF. Para poder jugar en otros campos deberéis ganar un número determinado de puntos y para poder elegir a otros personajes tendréis que vencerles en un partido mano a mano. Los personajes iniciales tienen diferentes grados de fuerza en el golpeo. Los ocultos son más contundentes y son mejores para poder superar con más facilidad los complejos hoyos de los campos nuevos.





Por suerte para todos, **Mario Golf** es una réplica casi exacta de Everybody´s Golf en la que han cambiado los antiguos personajes por buena parte de los de la familia NINTENDO, y se han añadido algunos modos extras de juego. Si se confirman los planes de lanzamiento, en Septiembre podréis disfrutar de uno de los programas de golf más completos y divertidos de los últimos años.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	CAMELOT

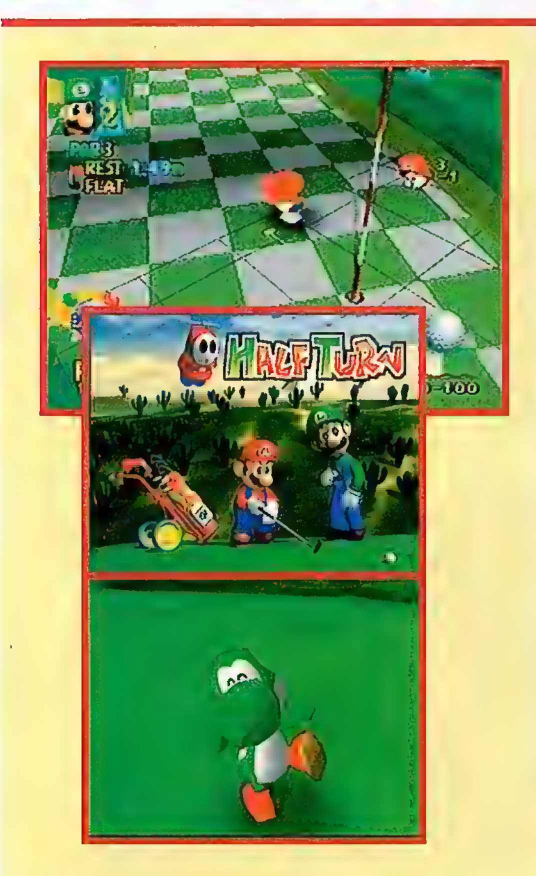
Extraordinariamente jugable, muy sencillo de manejar y con un nivel de dificultad que aumenta en una progresión perfecta, **Mario Golf** es un título ideal tanto para los que se inician en este género como para aquellos que ya tengan una larga experiencia. Los debutantes, si conocen más o menos este deporte, no tardarán muchas partidas en dominar los entresijos básicos para solventar las papeletas más habituales. En cuanto a los profesionales, se lo van a pasar como enanos con sus recorridos, sus millones de trampillas ocultas, sus cambios climáticos y los clásicos «atracos» de la máquina al intentar embocar. Los dos recorridos primeros tienen algunas pequeñas dificultades, pero a partir del tercero, con un aumento considerable del viento, los *bunkers* y la distancia, deberemos hacer verdaderos milagros para salvar el par. Como los jugadores iniciales no son un prodigio de potencia, para afrontar esos campos deberemos retar a los personajes ocultos en el modo de duelo, el más duro de **Mario Golf**. Tras librar unas cuantas batallas en esta modalidad, ya estaremos preparados para hacer frente a los otros retos de habilidad y demás subjuegos presentes en este gran juego. En este fantástico Mario Golf sólo hay una cosa que no nos ha gustado y es la caracterización de los personajes que, en líneas generales, son un diseño desdibujado del original. Es cierto que no hay problemas para reconocerlos, pero tendréis la sensación de que, por ejemplo, Mario está menos gordo, de que Wario está más achatado o de que Luigi ha pegado un estirón. No tiene mayor importancia... **DE LUCAR**

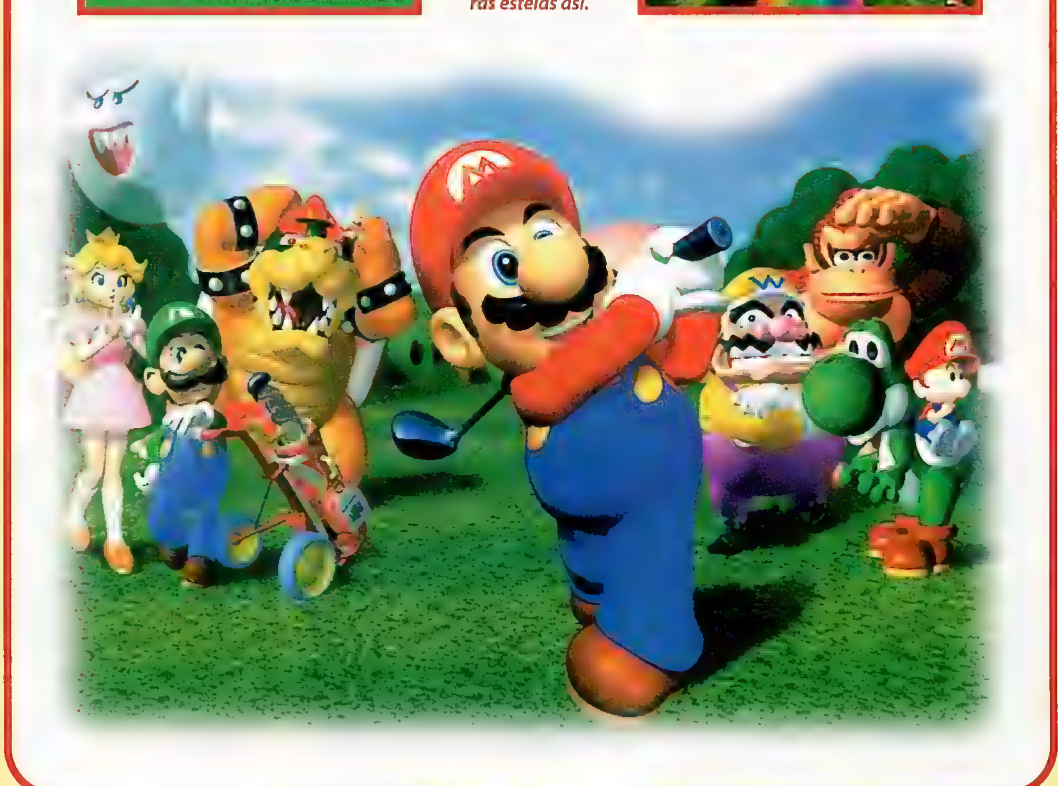


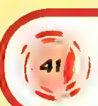




Si embocas desde lejos saldrá este topo, y si utilizas un golpe especial y lo haces perfecto verás estelas así.





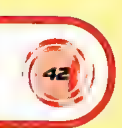






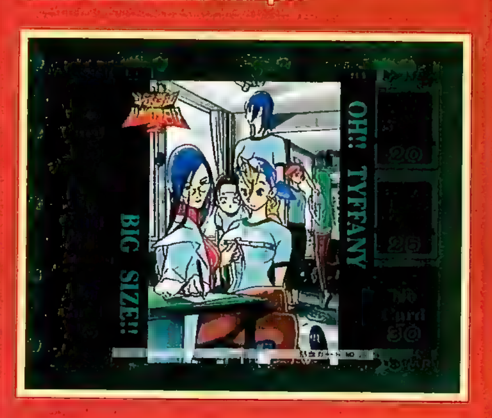
Los estudiantes de los cinco diferentes institutos que conforman el juego, más famosos ya que los de AL SALIR DE CLASE, vuelven a hacer aparición en el mercado lúdico, aunque esta vez sólo en versión doméstica. A pesar de que el modo *beat'em-up* no contiene excesivas novedades, la gran cantidad de modos de juego hacen de **RIVAL SCHOOLS 2** todo un juegazo.

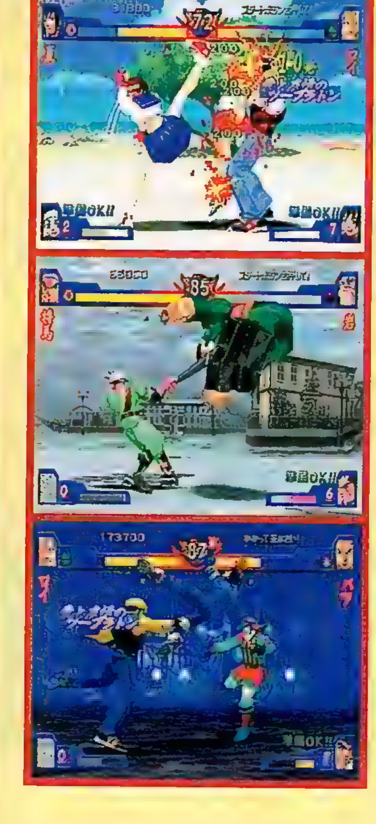




RIVAL SCHOOL

Omake. Dependiendo de la cantidad de tiempo que hayamos empleado y de lo que hayamos conseguido en cada uno de los modos de juego, se nos irá dando una puntuación que podremos intercambiar por *extras* en el modo *Omake*. Entre la gran cantidad de que dispondremos se encuentran una galería de ilustraciones, todos los vídeos, *intros* y finales del juego, la posibilidad de visionar las 81 *trading cards* aparecidas en Japón sobre RIVAL SCHOOLS, trajes nuevos para las féminas, etc. Eso sí, para conseguirlo todo tendréis que jugar durante muchísimo tiempo.







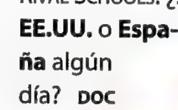
Cada instituto posee un estilo marcado y diferente en lo que a forma de vestir se refiere, y al que deberemos ceñirnos al editar nuestro propio personaje. Arriba podéis observar lo que se lleva en el Pacific High School.

Esta segunda parte de Rival Schools ha sido creada expresamente para el mercado doméstico, hecho que resulta evidente después de jugar a la mayoría de los modos de juego que el título posee. Con respecto a la primera parte, existen una gran cantidad de diferencias y mejoras, aunque en lo referente al modo *beat'em-up* tan sólo cabe destacar el incremento de su dificultad y la inclusión de dos nuevos personajes: Ran, una estudiante de periodismo que utiliza su cámara como método de defensa, y Nagare, un estupendo nadador cuyos ataques recuerdan a un concurso de saltos de trampolín. Las demás modalidades de juego que pudimos ver en el CD *Evolution* del primer Rival Schools han sido mejoradas e incluso aumentadas en esta segunda entrega. El modo «simulador de estudiante» ha sido potenciado con elementos como nuevos rasgos para personalizar aún más nuestro personaje editado, y la sensación de estar en un instituto, sin asistir a las clases lógicamente, se ve realzada gracias al calendario de acontecimientos que aparece en las instrucciones del juego, y entre los que destacan eventos como la concentración en la piscina, el día de San Valentin o el día de Navidad. Otro de los aspectos que hizo famoso al primer Rival Schools y que se ha potenciado en esta entrega son los mini-juegos, los cuales deberemos afrontar con el objetivo de conseguir puntos que intercambiaremos en el modo *Omake* por ilustraciones, trading cards y demás rarezas del universo Rival Schools. ¿Saldrá esta rareza en **EE.UU.** o **España** algún día? **DOC**

SUPER Information

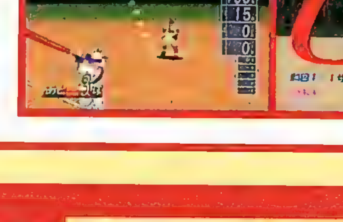
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM





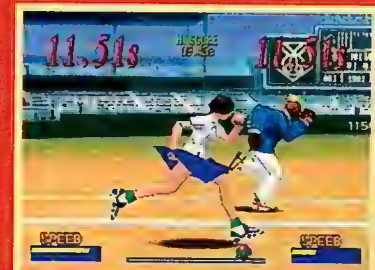


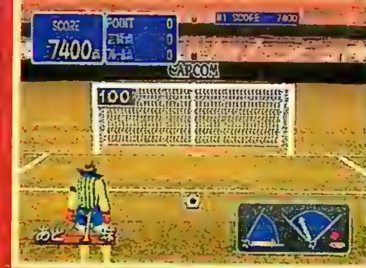
S 2





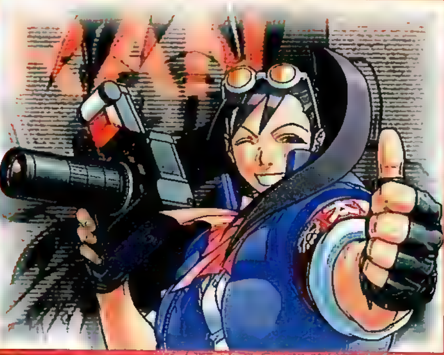
Mini-juegos. Sumados a los aparecidos en el primer Rival Schools (el lanzamiento y parada de penalties, el tiro a los tableros con puntuación, la competición de Home Runs, los saques de volley ball, etc) se encuentran pruebas como los 100 metros lisos (en la cual deberemos pulsar los botones rítmicamente, que no rápidamente, con el objetivo de llegar antes que nuetro contrincante del instituto contrario) y el *Doki Waku Dance*, prueba que nos pondrá en una pista de baile y en la cual deberemos ejecutar las combinaciones de botones requeridas al más puro estilo Parappa o Bust a Move.

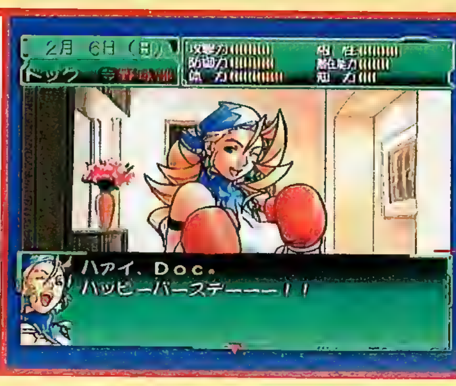












El nivel de realismo del «simulador de estudiante» llega hasta el punto de que la chica que más nos interese nos felicitará el día de nuestro cumpleaños.



Seguro que más de uno de vosotros ha asociado las pantallas de SHUTOKUO BATTLE con las ya famosas imágenes de GRAN TURISMO para *PLAYSTATION 2*. Sentimos desilusionaros, pero el parecido entre ambos títulos seguramente se va a quedar en lo gráfico. SHUTOKOU BATTLE está muy bien ideado, pero también tiene lagunas importantes.

Las repeticiones son buenas, pero no se puede jugar ni con las cámaras ni con otras opciones.

SHUTOKOU BA

En su última entrega de la saga de conducción TOKYO HIGHWAY BATTLE para ***PLAYSTATION***, GENKY nos sorprendió con unos niveles de calidad gráfica que nada tenían que envidiar a ***GRAN TURISMO***. Para no perder la costumbre de sorprendernos, la compañía nipona acaba de sacar al mercado **SHUTOKOU BATTLE** para ***DREAMCAST*** y, si miráis las pantallas, no hemos podido evitar compararlo a las famosas imágenes que anticipó SONY de GRAN TURISMO para ***PSX 2***. Aunque en muchos aspectos no tiene nada que ver con lo que será GT, nadie podrá discutirle a **SHUTOKOU BATTLE** el mérito de anticiparnos lo que podría ser el *look* característico de la próxima generación de juegos de conducción. El hecho de que sólo destaquemos el trabajo gráfico se debe a que hay algunos de elementos en **SHUTOKOU BATTLE** que no terminan de convencernos. Uno de ellos es su peculiar sistema de control del vehículo, algo tosco y muy al gusto nipón (prefieren los derrapes a las trazadas), que para los no habituados convierte cada carrera en una «Feria Choquetín». Pese a las excelentes prestaciones del mando de ***DREAMCAST***, al principio cada curva suele saldarse con un pequeño golpe y sólo podremos evitarlo retocando un poco la dirección para entrar derrapando en los giros. Como los coches jamás vuelcan, este asunto no tiene mayor trascendencia. En lo que se refiere a la mecánica de juego, **SHUTOKOU BATTLE** repite el clásico esquema de duelos uno contra uno que ya vimos en ***PSX*** pero lo hace situando a los posibles rivales en un circuito cerrado. Para correr contra ellos sólo deberemos darle las largas. El número de contrarios es colosal y para poder competir con los más avanzados hay que mejorar el vehículo. Aunque aún estamos lejos de haber agotado todas sus posibilidades, parece que los pocos circuitos de **SHUTOKOU BATTLE** son nocturnos y variaciones de los dos iniciales. Para compensar os diremos que se podrá jugar en red y que contará con un modo para 2 jugadores simultáneos bastante logrado. **DE LUCAR**



SUPER information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GENKI
PROGRAMADOR	GENKI



En muchas ocasiones el tráfico rodado nos entorpecerá de una manera realmente importante. Por suerte, a nuestros rivales también.





Para retar y ser retado, basta con molestar al contrario con las luces. Con el tráfico corriente no podremos competir y es una pena porque hay taxis y camiones.





La opción para varios jugadores simultáneos se podrá jugar también en red a través de **Internet**. Esta opción puede ser una auténtica pasada en este tipo de juegos.

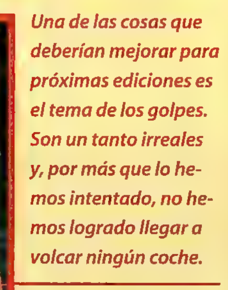
Duelos a cientos.

Uno de los aspectos más representativos de los juegos de GENKI es su sistema para entrar en competición. Podremos pasear tranquilamente con nuestro coche en busca de rivales, y para comenzar el duelo sólo tendremos que darle unas cuantas largas. En el mapa del recorrido estos coches aparecen marcados por unos puntos de diferentes colores. Los azules son rivales nuevos, los verdes los que ya hemos ganado y los morados aquellos con los que hemos competido y perdido. Con cada victoria obtendremos nuevos rivales y, por el momento, hay cientos.





TTLE



Una de las cosas que deberían mejorar para próximas ediciones es el tema de los golpes. Son un tanto irreales y, por más que lo hemos intentado, no hemos logrado llegar a volcar ningún coche.



Los efectos de la luces en la chapa son algo pobres y algunas rutinas de reflejos no son del todo perfectas, pero cubren el expediente y han logrado curiosas estelas luminosas en los faros.

Talleres.

Para poder competir con algunas garantías a partir del sexto día de carreras, deberemos destinar casi todo nuestro dinero a realizar mejoras en nuestro vehículo. Las posibilidades son abundantes y no hay apenas un elemento en el coche que no podamos retocar. Nuestra recomendación será que os centréis desde el primer momento en motor y control. Si modificáis bien estos asuntos, lograréis la ventaja de potencia necesaria para barrer a los 40 primeros rivales y luego podréis retocar el resto de vuestro vehículo.







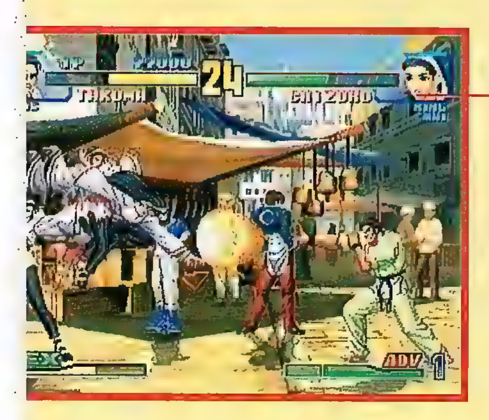
A tan sólo unos días de la salida en los salones recreativos de KING OF FIGHTERS' 99, SNK brinda a los usuarios de ***DREAMCAST*** la posibilidad de jugar a una «especial» conversión de la entrega del 98. Aunque no se ha incluido ningún personaje nuevo, los impresionantes escenarios y la gran cantidad de efectos gráficos que posee, dejan a años luz la versión original de ***NEO GEO***.







Abajo podéis observar el efecto utilizado con los movimientos que dejan estela, como éste de Chizuru. En lugar de usar parpadeos, se han utilizado varios niveles de layering.



KOF DREAM

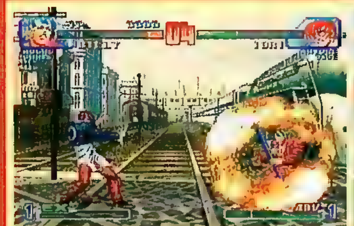
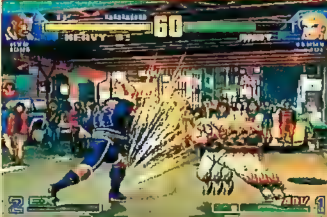
Al fin, y después de tres retrasos consecutivos, la versión para ***DREAMCAST*** del KING OF FIGHTERS más completo (de momento) llega al mercado japonés. A pesar de que finalmente SNK no ha incluído ningún nuevo personaje, tal y como se rumoreaba al comienzo del proyecto de conversión, el juego posee una gran cantidad de novedades, sobre todo en lo que respecta al apartado gráfico, que lo hacen atractivo incluso si ya poseemos la versión original de ***NEO GEO***. La primera diferencia que notaremos nada más encender nuestra ***DREAMCAST*** es la nueva e insípida *intro*, creada al más puro estilo *anime* y cuya ínfima gracia no se encuentra ni de lejos a la altura de todo el conjunto del juego. El cambio más significativo ha sido el paso a las 3D de todos y cada uno de los escenarios, el cual los hace realmente impresionantes y mucho más animados que los que aparecen en ***NEO GEO***. La gran mayoría de los efectos generados al realizar acciones como rodar, los *counter* o cualquier movimiento especial, también han sido mejorados, ofreciendo un aspecto mucho más pulcro y repleto de transparencias de una gran cantidad de niveles y efectos de *light sourcing* de todo tipo. El apartado visual no ha sido lo

SUPER Information

FORMATO	GD-ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK



Con este golpe especial de Brian se puede apreciar con todo detalle el efecto de transparencias utilizado.


Escenarios. Aunque en pantallas estáticas resulta difícil distinguirlos de los originales de *Neo Geo*, todos los escenarios de KOF Dream Match 1999 están creados en 3D, gracias al gran potencial gráfico que *Dreamcast* atesora. En muchos de ellos podremos apreciar efectos que ni tan siquiera existen en la versión *Neo Geo*, como las idas y venidas de los trenes en el escenario de lori.




Ilustraciones. En la gran cantidad de galerías de ilustraciones que KOF DM' 99 atesora, podremos observar los bocetos y un par de *sprites* de cada uno de los personajes que harán aparición en KOF' 99, incluidos los luchadores nuevos, como Maxima, Whip, K o Jhun Foon. El sistema ideado por SNK para abrir las galerías de ilustraciones consiste en sumar puntos haciendo especiales, venciendo al rival en menos de 10 segundos, acabando con Omega Rugal, etc. Si tenemos una *Neo Geo Pocket* y el juego KOF-R 2, podremos usar los puntos conseguidos conectando la portátil a *Dreamcast*.

único que SNK ha mejorado en este **King Of Fighters Dream Match 1999**, ya que a pesar de que el número de personajes seleccionable no ha cambiado en absoluto, la dificultad que la versión de *Dreamcast* posee con respecto a la de *Neo Geo* es digna de mención, sobre todo porque es tan alta que podríamos compararla a la de KOF' 95 en nivel 8, en la

MATCH'99

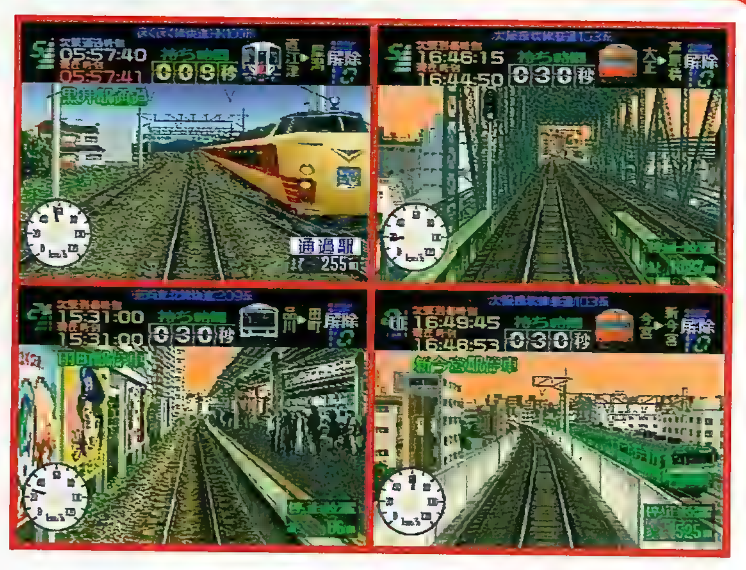
que los oponentes eran auténticos «guarros» y restaban mucha más energía de lo normal. Con respecto a la tantas veces mencionada posibilidad de conectar a *Dreamcast* la versión para *Neo Geo Pocket* de KOF-R2, tan sólo nos servirá para sumar los puntos obtenidos en la portátil a los obtenidos en *DC* para así descubrir todas las galerías de ilustraciones del juego, en las cuales podremos observar un par de *sprites* de cada uno de los personajes, tanto nuevos como antiguos, del nuevo King Of Fighters' 99. Esperemos que si ELECTRONIC ARTS ya tiene planeado sacar en **EE.UU.** Koudelka y Fatal Fury Wild Ambition, también ponga a la venta este **KOF DM 1999**, lo cual acercaría este título a nuestras tierras de una manera más que evidente.

DOC

Especiales. Si bien los especiales de KOF 98 eran los más impresionantes de toda la saga, en la versión *Dreamcast* los efectos de luz y las transparencias los hacen aún más atractivos si cabe. Además, algún que otro especial que en la versión de *Neo Geo* producía alguna que otra ralentización, como por ejemplo el «Kusanagi No Kenda» de Kyo, en *Dreamcast* no notaréis ningún tipo de *slowdown*, al igual que los demás golpes que producían el mismo efecto en la versión original del juego, como cualquiera de los combos «Body Ga...», también de Kyo.







Aunque han pasado cinco meses desde que Densya De Go!2 hiciera su aparición en Japón no he podido resistirme a la tentación de mostrároslo para deleite de aquellos, que como yo, se sienten atraídos por los trenes. Un *engine 3D* sobresaliente, la posibilidad de elegir entres diez recorridos y una completa colección de fotografías son sus principales argumentos.



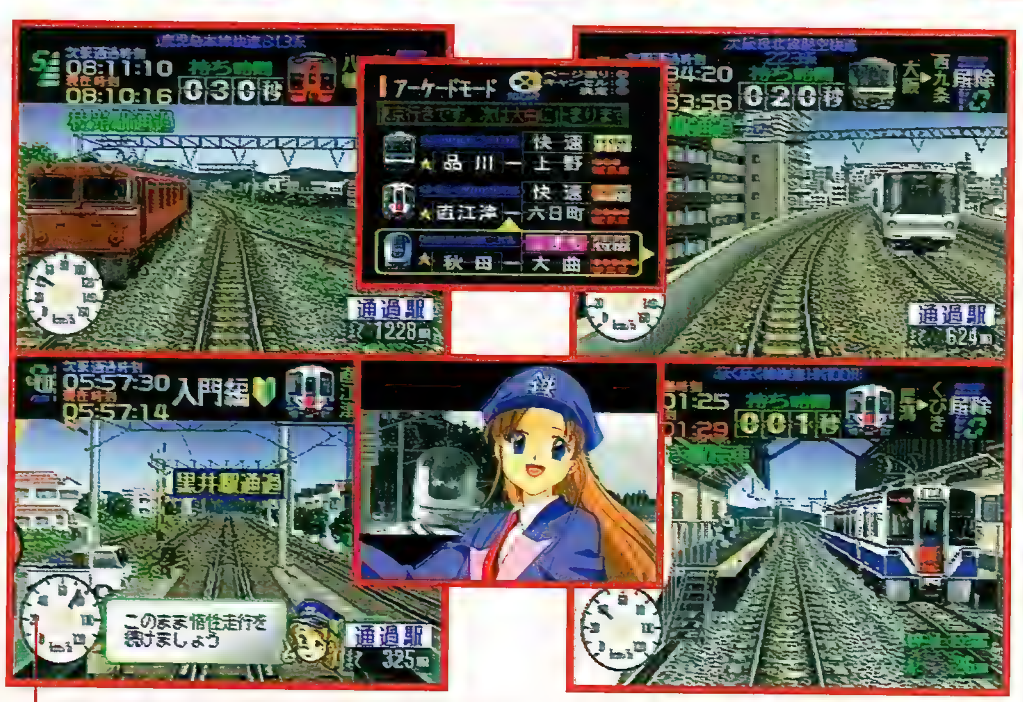
Dependiendo del tren elegido, la pantalla de presentación mostrará un aspecto diferente. Aquí tenéis los tres modelos de mandos específicos para los dos Densya De Go!.

El 18 de Diciembre de 1997 TAITO puso a la venta la versión ***PlayStation*** de su recreativa ferroviaria Densya De Go! La respuesta no se hizo esperar y muy pronto se acercó al millón de unidades vendidas, siendo premiado hace poco en los **PlayStation Awards'99** con el premio *Platinum*, destinado a juegos que superan el millón de unidades. El 8 de Marzo salió a la venta la segunda parte, también basada en recreativa, y de momento se ha situado en más de 600.000 unidades acaparando un *Gold Prize* de los ya mencionados **PA**.

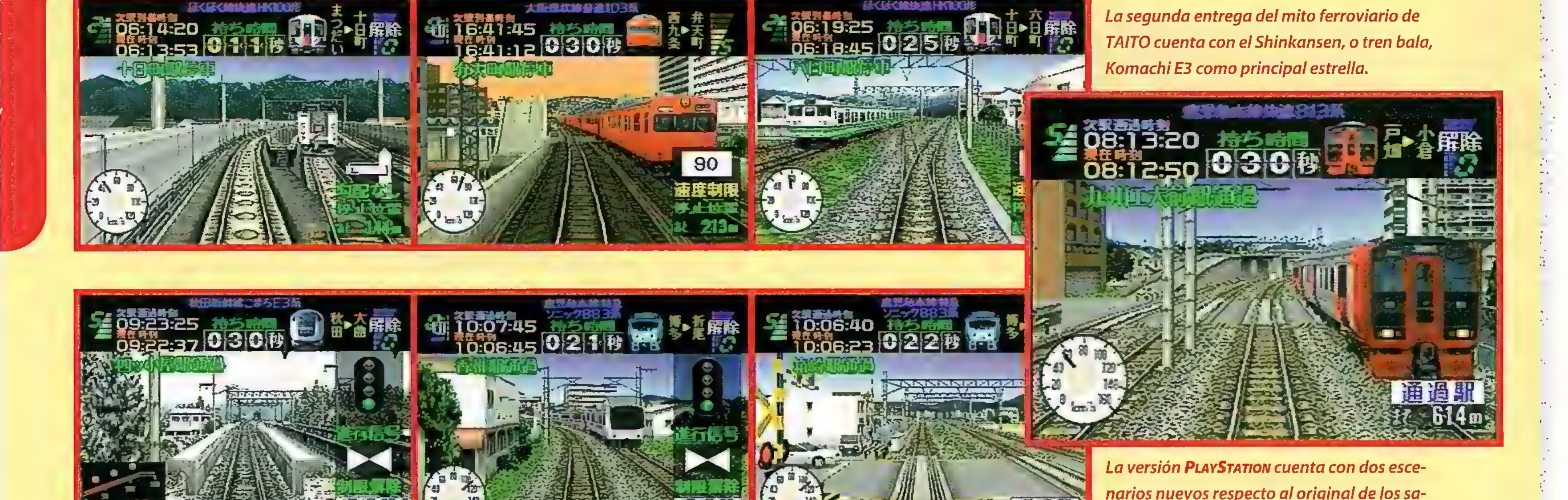
Para esta segunda entrega de Let's go by Train (traducción literal) TAITO ha perfeccionado el motor 3D del juego hasta límites insospechados de suavidad y realismo, y ha optado por un total de de diez recorridos para el *Arcade Mode* cada uno con su propia dificultad. A los ya utilizados en recreativa, la línea Tokyo-Akita en Shinkansen, la Hokuhoku y la Keihin-Tohoku, se le suman los escenarios exclusivos de ***PlayStation***, la Osaka Loop y la línea principal de Kagoshima. El total de trenes diferentes que podremos conducir asciende a 8, siendo la

DENSYA D





Para hacermos con el control de Densya De Go!2 tendremos a nuestra disposición un completo tutorial que nos mostrará los avatares a los que se enfrentan los sufridos conductores de tren. La utilización gradual del freno, el uso del silbato para avisar en zonas señaladas y el constante respeto de las señales serán absolutamente necesarios.



La segunda entrega del mito ferroviario de TAITO cuenta con el Shinkansen, o tren bala, Komachi E3 como principal estrella.

La versión PlayStation cuenta con dos escenarios nuevos respecto al original de los salones recreativos además de otras sorpresas.

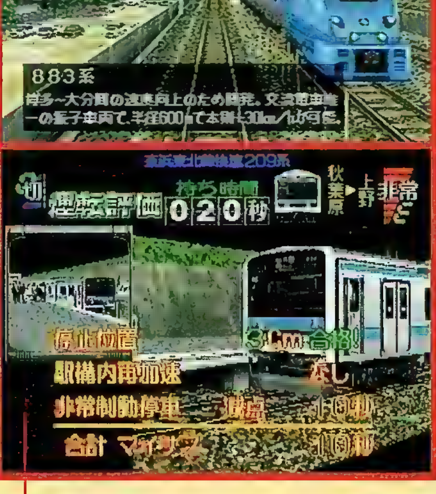
atracción especial el Shinkansen (el mítico tren bala) Komachi E3 entre Tokyo y Akita que alcanzará una velocidad de 245 km/h en algunos tramos. La lista de cualidades y virtudes de **Densya DeGo!2** se torna interminable, aunque merecen atención especial todas las *intros* y secuencias con trenes reales, el asombroso detalle y la perfecta recreación de todos los recorridos, la banda sonora de los enloquecidos de **Zuntata** (bastante mejor que en el primero) y la posibilidad de ir descubriendo *extras* como una asombrosa colección de fotografías en alta resolución y modelos de trenes en 3D al sumar kilómetros y completar escenarios. Por si fuera poco incluye un tutorial (*Beginner's Course*) y se ha mejorado el sistema que puntúa nuestra frenada en las estaciones con dos vistas diferentes. El éxito de la saga en **Japón** es tal que ya existen tres mandos específicos (¡yo ya tengo 2!) para recrear a la perfección los controles de un tren: dos de sobremesa y uno en forma de *pad*. Como dije con la primera parte, si llega a **Europa** le compro uno a cada miembro de la redacción. **THE ELF**

E GO! 2

SUPER Information

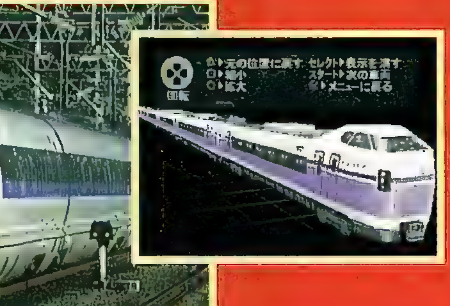
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAITO
PROGRAMADOR	TAITO

Hall of Train. Uno de los puntos fuertes de Densya De Go!2 es la opción *Hall of Train*, una auténtica enciclopedia de trenes con doscientas fotografías a nuestra disposición de los modelos más representativos de Japón, divididos en cinco regiones, e incluso de los menús que podremos degustar en cada uno de ellos. En la opción *Model Floor* contaremos con 41 trenes poligonales que podremos rotar y *zoomear* a nuestro antojo. Como guinda al pastel encontraréis un *movie player* para visionar las *intros* (incluida la de la Coin-Op) y finales del juego y un test de sonido para escuchar las 26 canciones, 100 voces digitalizadas y 17 sonidos. Eso sí, para conseguir todo esto tendréis que sumar muchos kilómetros y completar el juego varias veces.



La pantalla donde se muestra la evolución de nuestra frenada nos ofrece ahora dos vistas diferentes para observar nuestras torpezas.







KONAMI siempre se ha tomado muy en serio esto de las recopilaciones de éxitos pasados, por eso no ha podido resistirse a recoger en un CD diez de sus grandes éxitos en *Coin-Op* de la pasada década de los ochenta. Para nostálgicos de aquella etapa dorada.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCES

Tras la gran acogida por tierras niponas de sus cuatro Deluxe Pack (Parodius, Twin Bee, Gradius y Salamander) y los Konami Antiques MSX Collection, KONAMI no ha podido resistirse a forjar este compacto, compuesto por sus diez títulos más gloriosos comprendidos entre 1981 y 1985. Como en anteriores ocasiones se vuelve a contar con una simpática secuencia CG, aunque me ha gustado más su segunda *intro*, una rápida sucesión de pantallas, fechas y títulos. Después de visitar las opciones (dificultad, número de vidas, salvar *hi-scores* y poco más) dirigiremos nuestro dedo tembloroso al START para sucumbir ante la eterna duda que nos asaltará una y otra vez: ¿con cuál comenzamos a jugar? Cada uno de nosotros se ha forjado sus propios clásicos, pero ante nombres como Scramble, Shao Lin's Road, Time Pilot, Circus Charlie, Road Fighter, Super Cobra, Pooyan, Gyruss, Roc'n Rope o Yie Ar Kung-Fu pocos podrán resistirse a ese sabor añejo que encierran estos mitos y verán desfilar ante sus

PlayStation

KONAMI 80'S ARCADE GALL

10 clásicos. Aquí tenéis un pequeño escaparate con algunas leyendas del videojuego contemporáneo.

SHAO LINS ROAD



Este inolvidable beat'em-up nacido en 1985 es el título tecnológicamente más avanzado de la recopilación y uno de los más recordados por los viejos jugones del planeta.

ROAD FIGHTER



El magnífico scroll de este vertiginoso juego de conducción de 1984 y la ajustadísima dificultad le convierten en uno de mis títulos favoritos de la recopilación.

SCRAMBLE



CIRCUS CHARLIE



1984 fue testigo del nacimiento de una de las máquinas recreativas más adictivas y jugables de todos los tiempos.

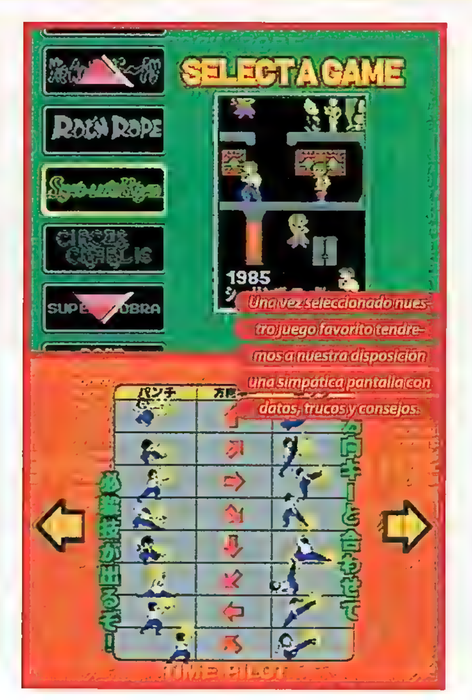
TIME PILOT



Otro de los monstruos sagrados del CD. Aunque vio la luz en 1982 todavía conserva vigente una jugabilidad a prueba de bombas y unos gráficos resultones.

POOYAN





Una vez seleccionado nuestro juego favorito tendremos a nuestra disposición una simpática pantalla con datos, trucos y consejos.

ojos *arcades* legendarios gobernados por procesadores M6809 y Z80 a menos de 3MHz, paletas gráficas de 32 colores (256 en SHAO LIN'S ROAD) y resoluciones de 256 por 224 *pixels*. Pequeñas obras maestras de terrible y eficaz simpleza pero para nada fáciles de jugar, y es que muchos de vosotros os sorprenderíais de la dificultad, garra y solidez de estos clásicos con más de quince años de antigüedad a sus espaldas. Mucho más adictivos y con más carisma que la gran mayoría de *arcades* actuales. Mis favoritos de **KONAMI 80'S ARCADE GALLERY** son SCRAMBLE, CIRCUS CHARLIE, TIME PILOT, ROAD FIGHTER, SHAO LIN'S ROAD y ROC'N ROPE. Lo único negativo de esta gran recopilación es la continua elección de juego y el formato de pantalla diferente al original. Es una pena que ésta y otras recopilaciones se queden en **Japón**, aunque he de reconocer que el reencuentro con clásicos de aquella época gloriosa, que ya nunca volverá, también me ha puesto un poquito triste y melancólico. Gracias una vez más KONAMI. **THE ELF**

ERY

INTRO ■ INTRO ■ INTRO

Para hacer más asequible el gran salto en el tiempo, algunos de estos juegos tienen más de 18 años, y enfrentarnos a estos legendarios arcades de KONAMI con más entereza y humildad, los grafistas de KCES nos han preparado una simpática pero perfectamente prescindible secuencia de introducción que nos dará un pequeño repaso a los diez títulos incluidos en el CD. Hay ocasiones en las que una intro de este tipo sobra, y ésta es una de ellas. Nos habríamos conformado con la secuencia de pantallas, fechas y nombres que aparece si dejamos un rato la pantalla de presentación. En cualquier caso tampoco molesta.


Uno de los veteranos de la colección y culpable de la ruina de muchos jovencitos allá por 1981. Excelente scroll horizontal, hipnótico sonido y ¡maldito fuel!

ROC'N ROPE



Quizá el juego menos popular de esta compilación. Fue desarrollado por KOSUKA y aunque su desarrollo es menos intenso acaba conquistando tus sentidos. Es de 1983.

GYRUSS



Menos vistoso que sus hermanos de recopilación pero con la magia y señorío de los shoot'em-up de la vieja escuela. La nave podía rotar 360 grados. 1983 fue su año.



Un clásico no excesivamente reconocido pero repleto de buenas maneras, jugabilidad a prueba de flechas y personajes bien definidos. Año de nacimiento: 1982.

SUPER COBRA



Hermano tecnológico y cronológico (1981) de SCRAMBLE pero con muchas más fases, más dificultad y la eterna tortura de conseguir fuel continuamente.

YIE AR KUNG FU

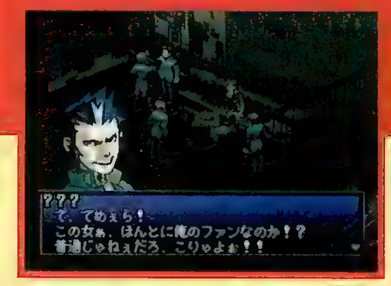


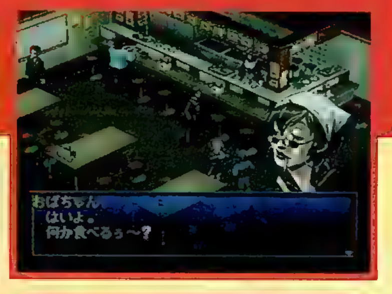
Otro clásico legendario de la pasada década. El segundo beat'em-up que encontramos en el CD posee una cantidad considerable de golpes para la época en que fue programado (1985), además de unos simpáticos gráficos, numerosos oponentes y escenarios de relativa belleza.

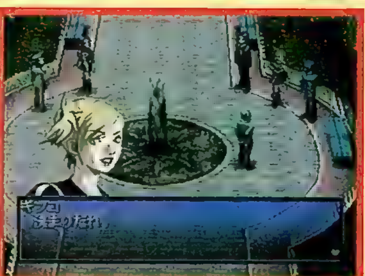


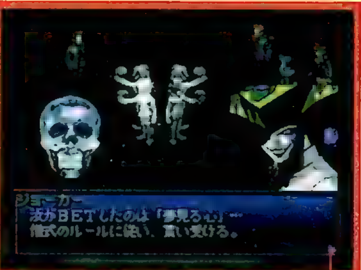


Al fin aparece en Japón la esperada secuela de MEGAMI IBUNROKU PERSONA. Con PERSONA 2, el número de títulos de la serie MEGAMI TENSEI comenzada en el 92 en *SUPER FAMICOM*, alcanza ya la cifra de 16, y os aseguro que junto a SOUL HACKERS y el primer PERSONA, éste es el mejor título de toda la serie.



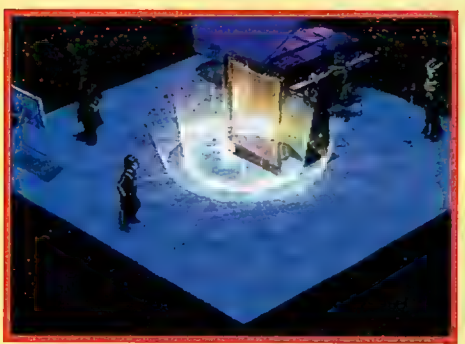






Para hacer aparecer a Joker, tendremos que invocarle de un modo similar al de la primera parte, aunque no bastará con gritar «Persona!», esta vez habrá que hacerlo a través de un teléfono móvil.







PERSONA 2 INNOCENT SIN.

Algo más de tres años separan los dos PERSONA, los títulos más significativos de la saga MEGAMI TENSEI, rebautizada en EE.UU. como REVELATIONS. Durante ese lapso de tiempo, los incondicionales de la serie han podido deleitarse con juegos como SOUL HACKERS, tanto para *PLAYSTATION* como para *SATURN*, cuyo aspecto, más concretamente el de los menús de las escenas de combate, ha servido a ATLUS para realizar un sistema de juego más intuitivo. La historia del juego resulta en cierto modo similar a la del primer PERSONA, ya que tiene lugar en un instituto que se verá envuelto en todo tipo de extraños acontecimientos que relacionan a sus estudiantes con la extraña aparición de monstruos y fantasmas por toda la ciudad. Además, el argumento que seguirá el juego nunca será igual en cada partida, ya que dependerá de un nuevo sistema creado por ATLUS y que consistirá en contrastar y mezclar los rumores sobre los acontecimientos que pueden escucharse por toda la ciudad. Con respecto a la primera parte, todos los as-

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ATLUS
PROGRAMADOR	R&D 1



En este conjunto de pantallas podéis observar algunas de las novedades de PERSONA 2. La intro anime, el sistema de batallas, la perspectiva utilizada en los laberintos, etc.



Combates. Muchas de las mejoras aplicadas a PERSONA 2 con respecto a la primera parte tienen relación directa con las escenas de combate. Lo mejor en este apartado es la posibilidad de lanzar un ataque mágico *Persona* combinado entre tres de los personajes, o hacer lo mismo a la hora de negociar con los enemigos. Si seleccionamos una buena combinación de personajes, por ejemplo tres chicas, éstas seducirán al oponente enseñándole las cachas y poniendo poses sexys para conseguir una *Persona Card*.





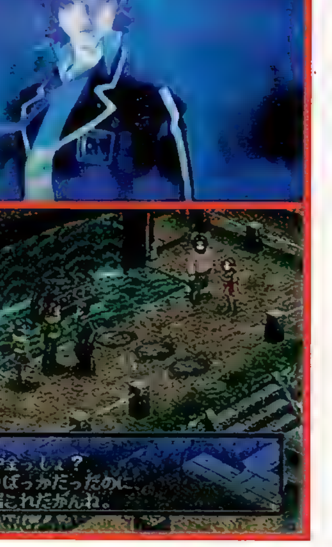




pectos del programa han sido mejorados, en particular el *engine* gráfico, que en esta ocasión muestra un aspecto poligonal y en todo momento subjetivo, incluso dentro de los edificios del juego. Los combates, todo un suplicio para los impacientes, ya que los tiempos de carga que los precedían eran insufribles, también han sufrido una radical metamorfosis, ya que aunque poseen el inconfundible espíritu del primer PERSONA, el aspecto visual ha sido potenciado con todo tipo de efectos de *light sourcing*. El cambio en este apartado no sólo es visual, ya que la capacidad de negociar con los enemigos ha sido potenciada, dándonos la posibilidad de hasta negociar con tres personajes simultáneamente. Con respecto a la banda sonora del juego, ATLUS ha creado una gran cantidad de preciosas melodías y además, el tema principal ha sido interpretado por **Hitomi**, cantante del grupo **Avextrax**. Esperemos que ATLUS se decida a poner a la venta en **USA** este magnífico título, lo cual lo acercaría de un modo inevitable a nuestras tierras. **DOC**



Arriba podéis ver cómo THE SCOPE le pregunta al asno del reloj, mirándole a los ojos: por favor, ¿tiene hora?





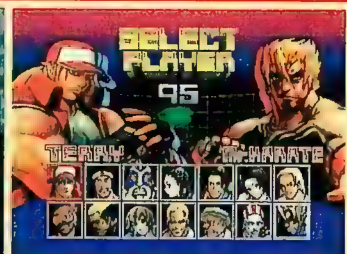


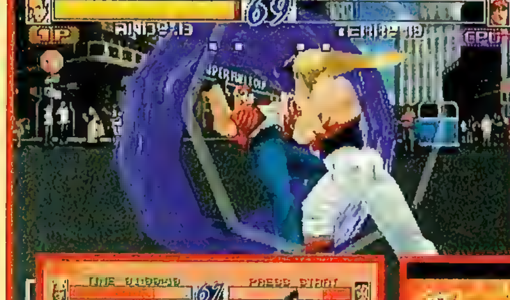


Siguiendo los pasos de CAPCOM y su STREET FIGHTER EX, primer *beat'em-up* bidimensional pasado a las 3D, SNK nos brinda la oportunidad de jugar en ***PLAYSTATION*** al octavo capítulo de la saga FATAL FURY, de aspecto tridimensional, aparecido hace unos meses en los salones recreativos y funcionando en el *hardware* de ***HYPER NEO GEO 64***.

Novedades. Las novedades y diferencias más notables entre la versión de ***HYPER NEOGEO 64*** y ***PLAYSTATION*** son la inclusión en la versión doméstica de un par de nuevas *intros* y los dos nuevos personajes, Mr Karate (Ryo Sakazaki) y Duck King, y la pequeña reducción en lo que a resolución respecta que ésta sufre frente a la versión de ***COIN-OP***.





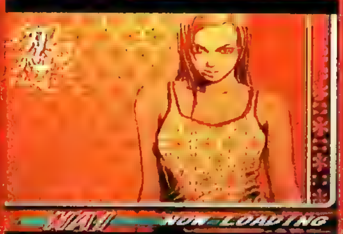


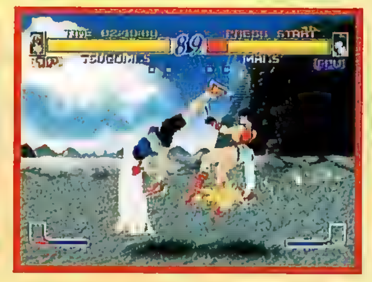
A la izquierda podemos observar uno de los espectaculares especiales en pleno apogeo. Abajo, una de las pantallas de carga del juego.

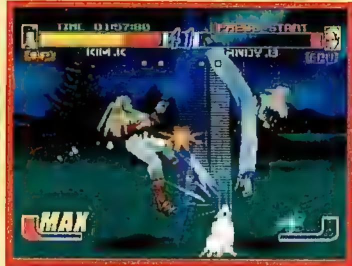












FATAL FURY WILD AMBITION

Después de las dos entregas de **SAMURAI SPIRITS 64** aparecidas en versión *arcade* y creadas para ***HYPER NEO GEO 64***, SNK le añade una nueva dimensión al universo FATAL FURY con este **GAROU DENSETSU WILD AMBITION**. El juego está basado principalmente en la última entrega de la saga aparecida en ***NEO GEO***, FF REAL BOUT 2, y posee a casi todos los personajes, a excepción de algunos como Bob Wilson o Laurence. A pesar de que SNK prometiera una versión ***PLAYSTATION*** idéntica a la recreativa, la diferencia, aunque sólo palpable en el apartado gráfico, es más que notable, ya que el modo utilizado en la versión doméstica no tiene nada que ver con el de alta resolución utilizado en la ***COIN-OP***. Lo mejor del programa de SNK es la jugabilidad, que se ha mantenido idéntica a la de la versión original, y ésta, a su vez, sigue en cierto modo las pautas impuestas por anteriores entregas para ***NEO GEO***, ya que la situación de los botones es la misma e incluso la posibilidad de esquivar se ha potenciado gracias a las 3D. Lo más impresionante de **FATAL FURY WILD AMBITION** son los especiales de cada uno de los personajes, en los que las 3 dimensiones han permitido dar rienda suelta a la imaginación de los programadores. Preparaos, porque posiblemente llegue hasta nuestras tierras gracias a ELECTRONIC ARTS.

DOC

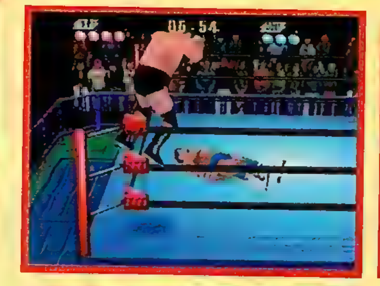


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK

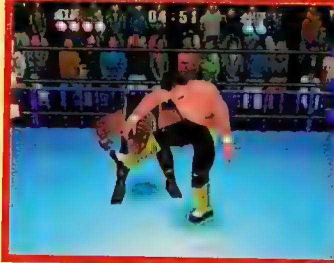


La lucha libre vuelve a resurgir de sus cenizas lúdicas con juegos como GIANT GRAM PRO-WRESTLING para ***DREAMCAST***; FIRE PRO-WRESTLING G para ***PSX***, también de HUMAN, o este **ALL JAPAN PRO-WRESTLING**. De nuevo podremos sentirnos como Hulk Hogan o El Último Guerrero, al igual que hicimos con las ***COIN-OP*** de TECHNOS.









*Arriba, **THE SCOPE** y su señora practicando el salto del trigre. A su lado, el dueño del motel donde pasaron la noche, cobrándosela a golpes.*



PlayStation

PRO-WRESTLING
ALL JAPAN

La gran predilección de HUMAN por los juegos de *Wrestling* les ha llevado a poner a la venta este **ALL JAPAN PRO-WRESTLING**, juego de lucha libre en 3D, un par de meses antes que su gran estrella FIRE PRO WRESTLING G. La principal diferencia entre los dos títulos es, lógicamente, el apartado gráfico, ya que la ingente cantidad de movimientos que cualquiera de los FIRE PRO WRESTLING aparecidos en el mercado posee han sido convertidos a las 3D en este **ALL JAPAN**, el cual atesora más de 2000 movimientos, y con el añadido de que la animación de los mismos ha sido creada con técnicas de *motion capture*. La jugabilidad resulta similar a la de los FIRE PW, ya que el sistema para ganar al oponente en el forcejeo por hacer las llaves es idéntico, es decir, habrá que pulsar uno de los botones en el momento justo, aunque la mayoría prefiramos la modalidad «machaca botones» que poseían los *arcades* de TECHNOS JAPAN. A los seguidores de HUMAN sólo nos falta la conversión a ***PSX*** de TAE KWON DO de SF. **DOC**






SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	HUMAN
PROGRAMADOR	HUMAN

Diseña tu moda. Últimamente todo buen juego de lucha libre que se precie ha de poseer un editor de personajes como complemento a los modos de juego convencionales. A decir verdad, éste es de los más modestos.





*Un engordecido **R. DREAMER** siendo escoltado a la salida de un bar por haberse comido todas las tapas de patatas fritas y ali-oli.*



¡¡¡BINGO!!!

Diviértete este verano con tus amigos jugando con el **Beach Bingo en CD-ROM** que **te regala** la revista CNR este mes. **Entretenimiento y emoción** asegurados para las tardes y noches de tus vacaciones.

El auténtico Bingo en versión multimedia y totalmente interactiva. El programa imprime los cartones, decide la cuantía de los premios según el precio que des a los cartones y los porcentajes que prefieras y comprueba las líneas y bingos automáticamente. Un juego de gran realismo en el que hasta hay una chica que te canta los números.

JUEGO EN CD-ROM PC GRATIS CON EL NÚMERO DE AGOSTO

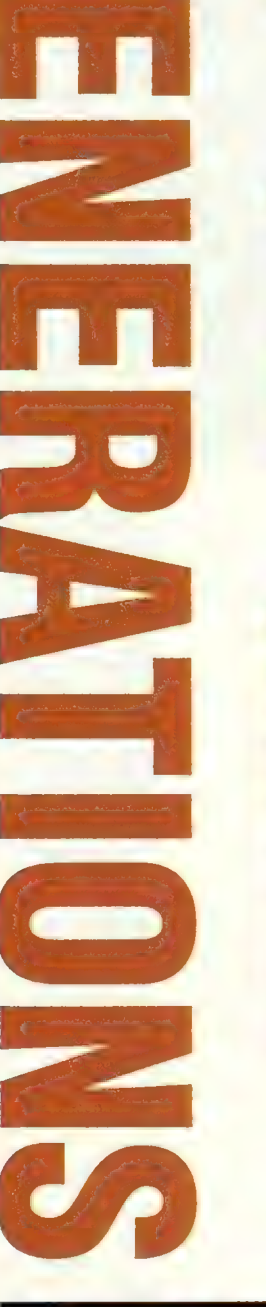


CNR revista mensual para seres inteligentes

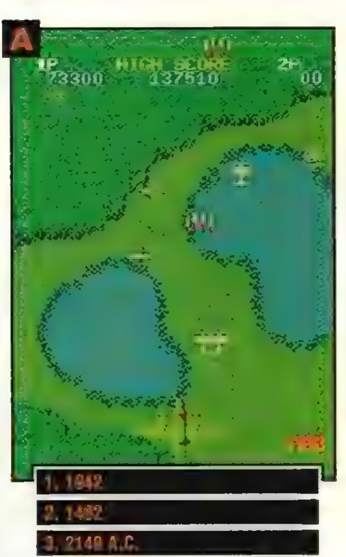
Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA


PlayStation
WANTED
ROY KNIFE
NOTICE!
$10000 REWARD
MASTER WINCHESTER
HIS SONS
WANTED
$20,000 REWARD
PIG JOE
CUTTER BOOMERANG
NOTICE!
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
Vd. tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra Empresa, podría recibir informaciones comerciales de su interés. Si no desea recibirlas, le rogamos nos lo comunique.

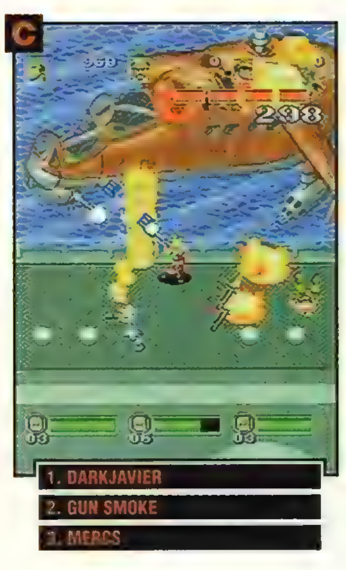
CONCURSO CAPCOM



Estas pantallas pertenecen a tres juegos de los 13 que puedes encontrar en Capcom Generations. Adivina sus nombres y un juego puede ser tuyo. Virgin Interactive y Super Juegos te invitan a participar en este magnífico concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y las respuestas y enviarlo antes del 1 de Septiembre a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO CAPCOM GENERATIONS».







CONCURSO CAPCOM GENERATIONS
NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
POBLACION: ....
PROVINCIA: ....
C.P.: .... TEL.: .... EDAD: .....
RESPUESTAS: A☐ B☐ C☐

SORTEAMOS



CAPCOM Virgin INTERACTIVE

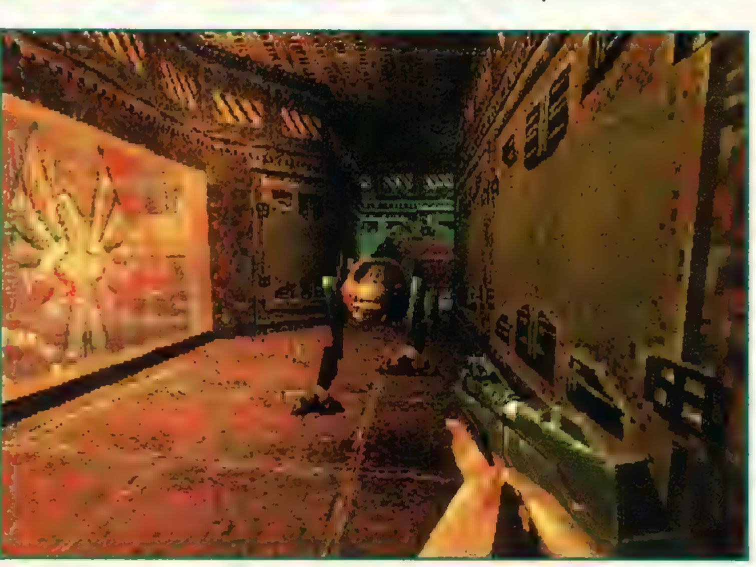
QUAKE II

En los límites de la realidad

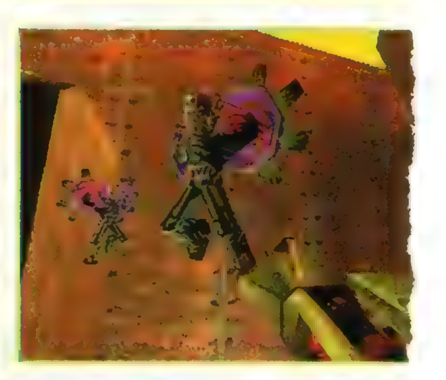
Activision
HammerHead
CD ROM
U.K.



Esperábamos verlo algún día corriendo en la cada vez más sorprendente ***PlayStation***, pero a decir verdad, nunca pensamos que la demora en su lanzamiento iba a ser tan prolongada. Cuando los usuarios de los sistemas ***MacOS***, ***Windows 9x*** y **Linux** ya disfrutan de las primeras versiones *TEST* de Quake III Arena, ACTIVISION aprovecha para presentar el que sin duda alguna será uno de los juegos estrella de la inminente campaña navideña. Y no lo decimos sólo porque **Quake II** cuente con un nombre que ya de por sí vende lo que no está en los escritos, sino porque esta vez, aunque parezca increíble, la adaptación supera con mucho nuestras más optimistas predicciones. HAMMERHEAD, el equipo de programación británico que ha desarrollado esta versión para ***PlayStation***, no es nuevo en la labor de recrear *shoot'em-up* 3D en perspectiva subjetiva. En 1998, de la mano de PSYGNOSIS, publicó un excelente título llamado Shadowmaster que, de nuevo a modo de *shoot'em-up 3D*, hacía alarde de un auténtico arsenal de detalles técnicos. La complejidad de su mundo 3D y la suavidad con que éste se movía fue sin duda lo más llamativo de un juego que, por otro lado, tampoco logró el éxito esperado. **Quake II**, por su parte, fue el título que le dio el auténtico espaldarazo a ID SOFTWARE. Aunque ya antes había contado con muy buenos y espectaculares títulos, **Quake II** alimentó la imaginación de muchos diseñadores, que vieron en el motor de este juego el recurso ideal para crear más y mejores títulos. Como perfecto ejemplo de la potencia de su motor gráfico nos encontramos con el impresionante éxito de SIERRA, Half Life, que se ha consagrado como el mejor juego para ***PC*** en este año 1999. Muy interesante, estaréis pensando la mayoría, pero ¿qué hay de la versión ***PlayStation***? En realidad todo lo dicho cobra importancia cuando uno ve el juego en movimiento con sus propios ojos, para comprobar con sorpresa que, todo aquello que hizo gran-



*Además de la proyección dinámica de luces sobre escenarios, enemigos y demás elementos, **Quake II** cuenta con numerosos efectos gráficos con los que se recrean enormes mamparas de cristal, lagos, etc. No deberían resultarnos del todo novedosos, pero debido a la escasez de juegos de este género en **PlayStation**, no deja de sorprendernos.*



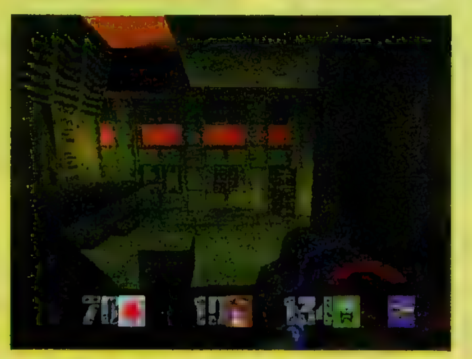


Efectos de luz dinámica





Este fue uno de los efectos que más sorprendió a los usuarios de *PC* cuando **Quake II** fue lanzado hace unos años. Dicho efecto, que HAMMERHEAD ha recreado en esta versión para ***PlayStation***, permite por ejemplo, que las paredes se iluminen al paso de un disparo.





Después de Quake II, ¿dónde está el límite técnico de PSX?



Todavía queda por saber qué tipo de medidas se adoptarán en nuestro país con respecto a la evidente violencia de ***Quake II****.*



Por fortuna, los programadores de HAMMERHEAD han creido conveniente incluir los niveles originales del auténtico ***Quake II*** *para compatibles PC, así como otros de nueva creación.*



de a **Quake II** en otras plataformas, está perfectamente plasmado en esta última creación de HAMMERHEAD. Tiempo atrás habíamos tenido la posibilidad de ver pantallas del juego. En ellas se adivinaba una calidad gráfica sobresaliente, pero lo que no se podía suponer es que todo el entorno gráfico se moviese con la suavidad con que realmente lo hace. Para llegar hasta este punto se pueden seguir dos caminos: uno, liberar al motor gráfico de buena parte del trabajo, reduciendo la calidad gráfica pero conservando la velocidad y la jugabilidad; y dos, respetar todos los detalles del original y rezar porque el motor gráfico no sea más lento de lo esperado. Pues bien, la gente de HAMMERHEAD debió pensar que aún existía una tercera vía, consistente en llevar las posibilidades de ***PlayStation*** un poquito más allá (¿aún más?), casi hasta los límites de la realidad, conservando todos los detalles del juego original y sin renunciar a la velocidad y jugabilidad que tiempo atrás le caracterizaron. El resultado es un título que te deja con la boca abierta y totalmente enganchado a la consola. Por suerte, **Quake II** para ***PlayStation*** es mucho más que un impresionante entorno 3D. En esta adaptación de HAMMERHEAD hay muchos detalles que

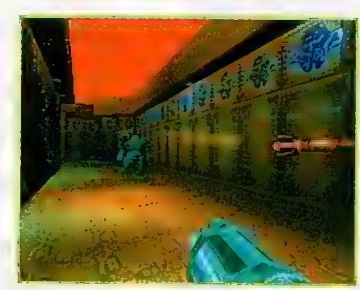


Uno de los puntos fuertes de ***Quake II*** *(y en general de cualquier shoot'em-up en perspectiva subjetiva) es el modo multijugador. A falta de poder conectar varias* ***PlayStation*** *a través de una red local o a través de* ***Internet****, habrá que conformarse con jugar a 2, 3 ó 4 jugadores recurriendo al viejo truco de dividir la pantalla en idénticas porciones.*

QUAKE II

QUAKE II







El modo multijugador de Quake II será plasmado en PSX, aunque con limitaciones





merece la pena comentar. Por un lado se han incluido los niveles originales de la versión ***PC***, además de otros muchos exclusivos para ***PlayStation***. De esta forma se acallan las voces de quienes puedan pensar que **Quake II** no es el mismo juego sin los niveles que le hicieron famoso (como ocurre con la adaptación para ***Nintendo 64***). Por otro lado, no se han dejado de lado opciones tan importante como el multijugador, que en modos como el *DeathMatch*, permite a varios jugadores participar en enfrentamientos dentro de un mismo mapeado. Estos modos de juego, para dos y cuatro jugadores, se desarrollan en modos a pantalla partida, y aunque no es lo mismo que jugar en equipos diferentes, con pantallas diferentes y sin ver lo que hace el contrario, sí resulta por lo menos igual de divertido. Lo que no está aun muy claro es si se podrá utilizar el *Link Cable* para jugar a modos multigador en máquinas diferentes. Para esto habrá que esperar aún algún tiempo. Y es que no debemos olvidar que lo que hemos visto no es más que una versión *beta* de **Quake II**, sobre la que todavía deberán realizarse multitud de cambios que, esperemos, sean para bien del usuario final. Lo único que nos queda es esperar y confiar en que los chicos de HAMMERHEAD culminen como se merece el proyecto **Quake II**. Por el momento nos limitamos a recordar aquello que tuvimos la oportunidad de ver en vivo y en directo: un juego capaz de dejarnos con la boca abierta por su soberbio entorno gráfico y maravillosa jugabilidad. Puede sonar algo triunfalista, pero en los tiempos que corren, no se puede decir esto de muchos juegos.

J. C. MAYERICK

Detalles notables



1 Aunque no se vea en las capturas, el entorno 3D, además de moverse con gran suavidad, cuenta con una solidez envidiable. Es difícil encontrar una pared o un suelo que desaparezcan.



2 Lo que aparece en la imagen es «sangre de color rojo». Lo que no sabemos es de qué color será en la versión final.



3 Los efectos de luz permiten recrear estancias con este tétrico aspecto.

Hay ciertos aspectos que pueden demostrar la soberbia calidad de un juego. Algunos se adivinan en las pantallas que os proporcionamos. Otros, por desgracia, no son perceptibles desde el estatismo de esas mismas capturas. No os preocupéis, nosotros os las contamos.

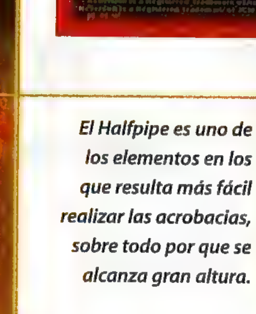
SUPER NUEVO

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Prepárate, esto es auténtico SK8.

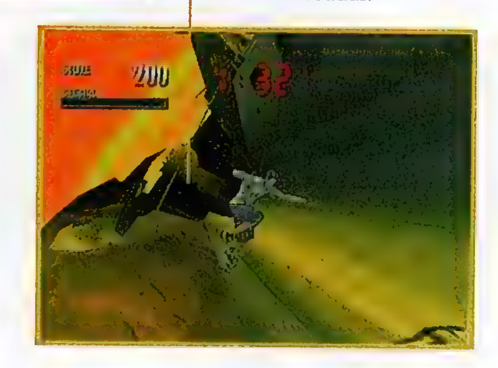
Activision
Neversoft
CD ROM
EE.UU.





El Halfpipe es uno de los elementos en los que resulta más fácil realizar las acrobacias, sobre todo por que se alcanza gran altura.

Este es uno de los escenarios más impresionantes, con saltos de una altura que supera los 50 m., algo imprescindible para hacer buenas acrobacias.

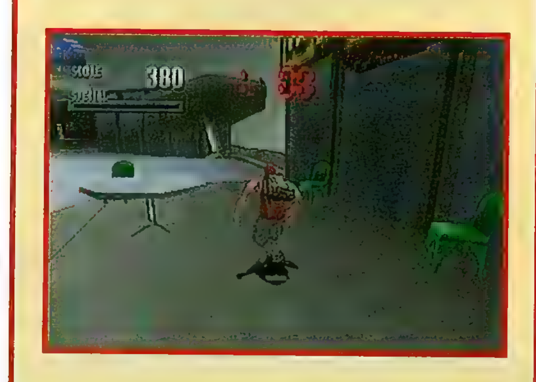


PlayStation • Deportivo

Escenarios



En TONY HAWK'S SKATEBOARDING se nos dará la posibilidad de patinar en escenarios tan realistas como un parque, la calle y hasta un centro comercial, en el que una de las tareas a realizar será cargarnos los carteles informativos.



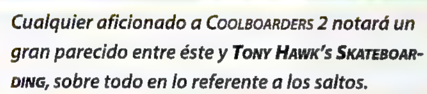
En la historia de los videojuegos, pocos han sido los que han logrado recrear el mundo del *skateboard* con un nivel aceptable de fidelidad. Entre estos pocos elegidos se encuentran juegos como 720º de ATARI GAMES o STREET SKATE, más actual, de SEGA. **TONY HAWK'S SKATEBOARDING**, título que nos presentan en esta ocasión ACTIVISION y NEVERSOFT, creadores de APOCALYPSE, promete ser el único videojuego de la historia que plasma el deporte del *skateboard* de un modo prácticamente real. En el juego nuestra tarea no consistirá en ganar carreras como si de un rally se tratase, en **TONY HAWK** tendremos que ganar puntos haciendo acrobacias, al igual que en las competiciones en la vida real. El manejo de nuestro personaje, que podrá ser cualquiera de los 9 *skaters* disponibles (entre otros Tony Hawk, Chad Muska o Geoff Crawley), también resulta increíblemente real, ya que no existe ningún tipo de limitación establecida en lo referente al sorteo de obstaculos o las zonas por las que se nos permite movernos. Realizando diferentes combinaciones podremos realizar 8 tipos de acrobacias diferentes, agarrar la tabla de 8 maneras posibles y llevar a cabo 5 complicados *Grind* (resbalar por las superficies estrechas como barandillas y bordillos). Como podéis ver en el cuadro de la derecha, las posibilidades de juego resultan prácticamente infinitas, pero no será la jugabilidad el único apartado que os sorprenderá







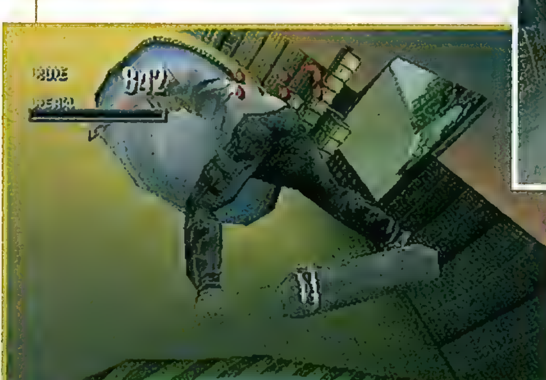
Tony Hawk's Skateboarding es sin duda alguna el más real juego de Skate de la historia



Cualquier aficionado a C*OOLBOARDERS 2 notará un gran parecido entre éste y* **T*ONY* H*AWK'S* S*KATEBOARDING***, *sobre todo en lo referente a los saltos.*

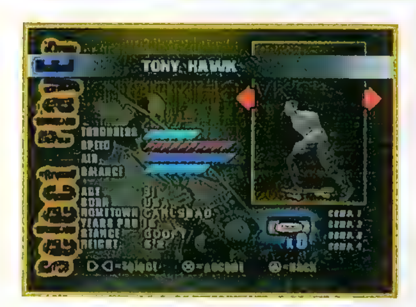








En el centro comercial podremos saltar incluso dentro de la fuente que se encuentra en el medio del piso más bajo del edificio.



de **TONY HAWK'S SKATEBOARDING**, ya que su *engine* gráfico, el mismo utilizado en APOCALYPSE, os dejará boquiabiertos. El conjunto que conforma el escenario y los distintos elementos que lo pueblan es increíblemente sólido, al igual que cualquiera de los personajes, animados con técnicas de *motion capture* llevadas a cabo por el mismísimo **Tony Hawk**. Entre las opciones que tendremos a nuestra disposición destaca el *Career Mode*, una especie de modo historia en el que deberemos ir ganando competiciones (al más puro estilo 720º) y con ello ir adquiriendo nuevas tablas y ruedas y nuevos escenarios ocultos que más tarde podremos utilizar en cualquiera de los demás modos. En breve más información. **DOC**

Salta conmigo!





Teniendo en cuenta que la única limitación es un golpe de bruces contra el suelo, con un poco de habilidad seremos capaces de realizar, por ejemplo, un salto con un Indy Grab o con cualquier otro grab, seguido de un Grind al caer sobre una barandilla y de ahí, saltar hacia el suelo haciendo un ollie o un spin.

Tendremos la posibilidad de utilizar cualquiera de los elementos de cada uno de los escenarios para realizar algún tipo de salto, Grind, Spin, Grab, etc.



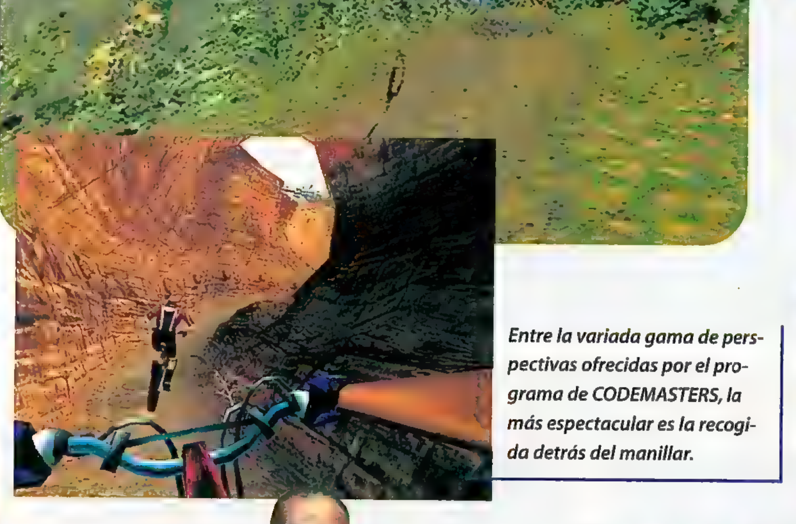




NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

CODEMASTERS
UDS
CD ROM — REINO UNIDO

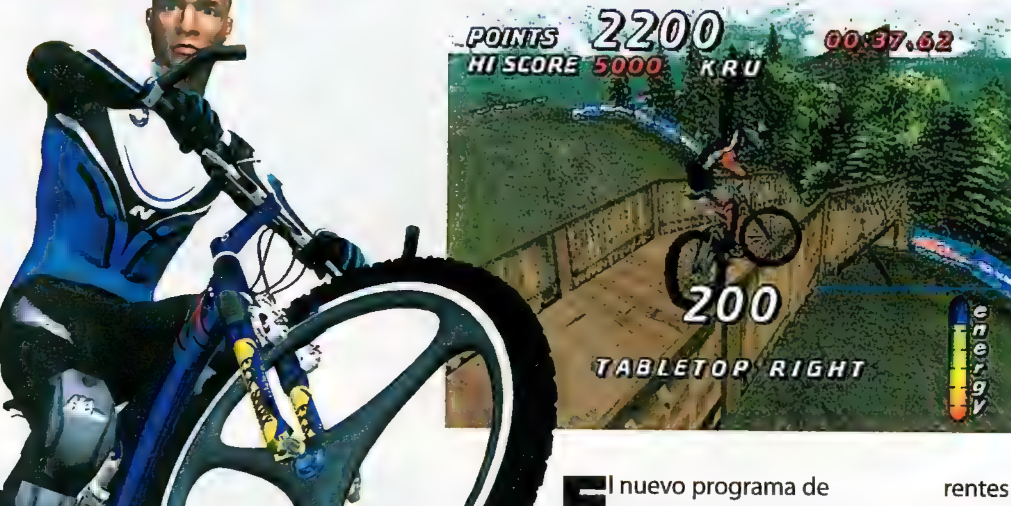
Un golpe de pedal



Entre la variada gama de perspectivas ofrecidas por el programa de CODEMASTERS, la más espectacular es la recogida detrás del manillar.



Junto a la enorme velocidad alcanzada por las bicicletas, las piruetas juegan un importante papel en el desarrollo del juego. Saltar por encima de rampas o bajar por unas escaleras son sólo algunas de las opciones incluidas.



El nuevo programa de CODEMASTERS convierte a las bicicletas en las únicas protagonistas de un compacto que refleja toda la espectacularidad de las competiciones celebradas con bicicletas de montaña. Para poder comparar en directo las similitudes entre el programa y las competiciones originales, la presentación a la prensa se realizó durante la celebración del **Campeonato de Europa de Down Hill**. Este tuvo lugar en **La Molina** (**Gerona**), donde se pudo, además de disfrutar de todo el ambiente, comprobar la agradable sorpresa que se llevaron los deportistas que tuvieron la oportunidad de probar el juego. Esta sensación también fue compartida por los enviados de los diferentes medios periodísticos, que comprobaron la tremenda evolución con respecto a la anterior *beta*, de la que os dimos puntual referencia en la sección **A PIE DE PISTA**. Entre las mejoras hay que destacar la realizada en el apartado gráfico, que permite una fiel reproducción de los movimientos de pilotos y bicicletas, piruetas incluidas, realizadas en alta resolución. Por otra parte, el juego, patrocinado por la marca deportiva NO FEAR, constituye

Entre las direntes opciones incluidas destaca la posibilidad de que cuatro jugadores participen de forma simultánea. De momento únicamente está disponible el modo de dos jugadores mediante el tradicional sistema de pantalla partida.



la primera aparición en solitario de un deporte de bicicleta dentro de ***PlayStation***. Así, las bicicletas, excepto en el caso de Courier Crisis, siempre habían compartido protagonismo con otras disciplinas como los patines o el monopatín (en las dos entregas de Extreme Games), o la piragua y el *snowboard* (en Rush Down). El desarrollo del juego, carreras sin puñetazos ni patadas y tráfico cortado, hacen que el modo dedicado a las *mountain bike* en el último programa citado sea el más parecido, aunque la mejora gráfica sea más que notable. Otra de las peculiaridades del programa es la posibilidad de que cuatro jugadores participen de forma simultánea, con lo que se une a la última generación de juegos de coches que están optando por este sistema. El juego, que también está previsto que aparezca en versión ***PC***, no estará disponible en las tiendas especializadas hasta el próximo mes de Septiembre. **CHIP & CE**

El programa une jugabilidad a un magnífico apartado gráfico



A1 90%

Aunque el programa no esté completamente terminado, se aprecia una gran calidad gráfica. aquí se recogen algunos aspectos ya incluidos.



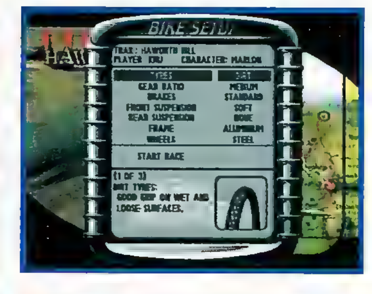




1 El programa incluye varios vídeos. Entre ellos hay uno de la marca GIANT y otro de CODEMASTERS.

2 Entre los ciclistas pueden elegirse diferentes personajes, con características y atuendos diferentes.

3 En el modo contra el reloj, aparece la reproducción del conocido, dentro de los videojuegos, como «fantasma».

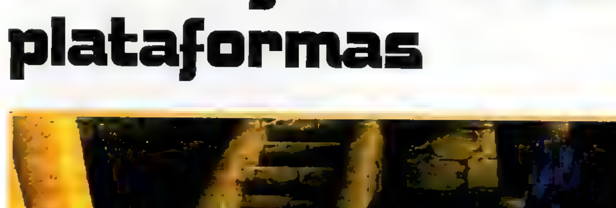




SUPER NUEVO

40 WINKS

Un guiño a las plataformas





PlayStation • Plataformas 3D



No es nada fácil aceptar el reto de crear un nuevo plataformas para *PLAYSTATION*, más aún cuando el mercado está repleto de excelentes títulos cuya calidad resulta difícilmente cuestionable. Más mérito tiene cuando se parte de cero, es decir, sin una licencia con la que llegar más fácilmente al usuario final. Cuando esto no ocurre, es responsabilidad de la prensa especializada el acercar los buenos juegos hasta el mismísimo usuario, algo que nos gustaría hacer con este **40 WINKS**. No es el momento de recomendar incondicionalmente un título como éste, pues aún resta mucho para su finalización, pero una vez visto las primeras *betas* del juego, podemos arriesgarnos a afirmar que **40 WINKS** cuenta con todas esas cualidades que hacen de un juego un fuera de serie. El motor 3D del juego, por ejemplo, se asemeja en suavidad y calidad al de títulos como CROC, SPYRO o el mismísimo CRASH BANDICOOT (nos seguimos quedando con este último), aunque también recuerda en ocasiones al del menos afortunado RASCAL, aquel claustrofóbico invento de PSYGNOSIS que pasó sin pena ni gloria. En cierto modo, por qué no decir-



*Los efectos de luz proporcionan gran parte de la ambientación de todo juego, y en **40 WINKS** se ha prestado mucha atención a este aspecto. Los resultados, por lo menos en esta beta, son geniales.*

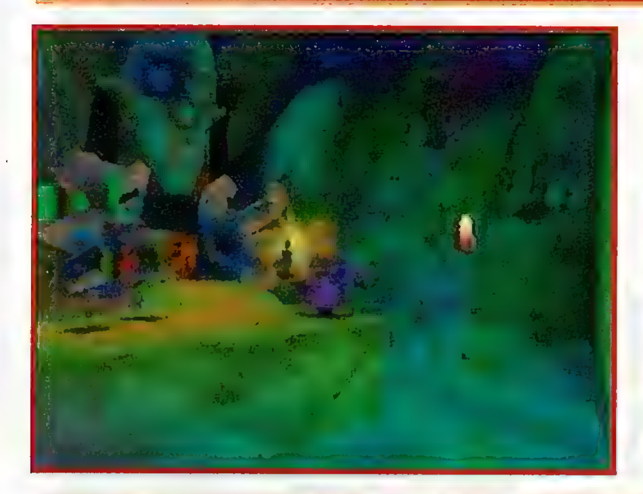


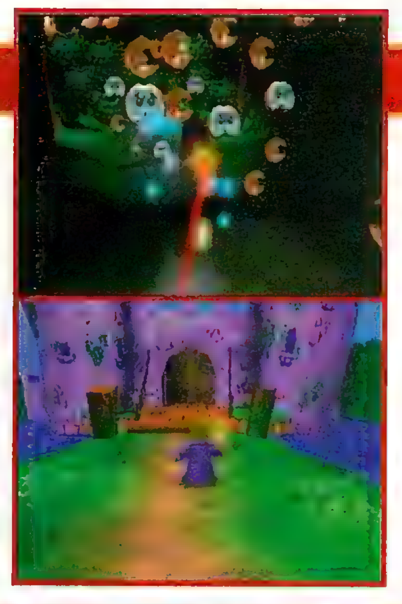
__40 WINKS__ recuerda en muchas ocasiones a RASCAL, debido a la sensación de claustrofobia de sus escenarios.





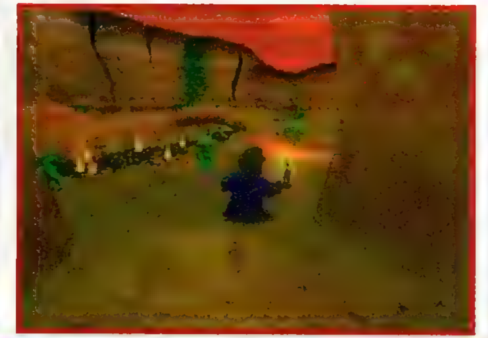
Versión Nintendo 64





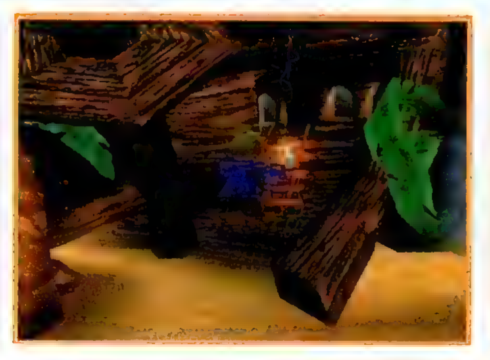
El género de las plataformas está mucho más arraigado en las consolas de NINTENDO, gracias sobre todo a la existencia de un ser tan genial como Mario. Pese a que la competencia es inferior, 40 WINKS deberá enfrentarse a dos monstruos de la talla de SUPER MARIO 64 y BANJO KAZOOIE. Por el momento cuenta con la posibilidad de explotar el expansión pak, con el que se logran resoluciones mucho mayores y pérdidas de velocidad mínimas.

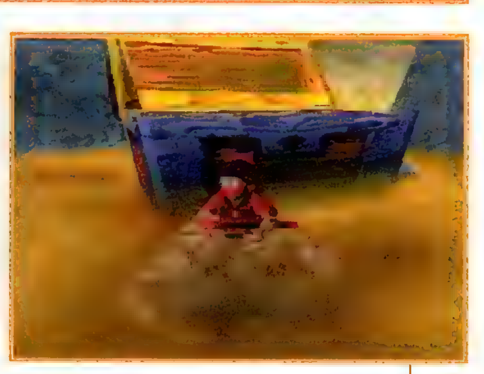














lo, tiene un aire al genial BANJO KAZOOIE de RARE, sobre todo en los niveles del cementerio, donde los gráficos se asemejan bastante. En lo que respecta al desarrollo del juego, **40 WINKS** contará con todos los alicientes necesarios para enganchar al jugador con facilidad. El desarrollo de la aventura, por ejemplo, no será para nada lineal, ya que en cualquier momento se podrá acceder a cualquier nivel de los ocho mundos (siempre que se haya desbloqueado la entrada correspondiente), algo necesario ya que, como en los mejores títulos del género, son muchos los elementos por recoger y descubrir. La variedad de fases será otro de los puntos fuertes de **40 WINKS**. A los necesarios niveles de plataformas se unirán otros de diferente talante, como carreras o enfrentamientos con los omnipresentes jefes finales. El personaje protagonista contará además con la posibilidad de transformarse en diez seres diferentes, cada uno con especiales características, que les convertirán en la solución ideal a determinados problemas. Después de lo visto, y echando un vistazo al logotipo utilizado para el título del juego, uno empieza a pensar que **40 WINKS** puede convertirse en el BANJO KAZOOIE de ***PLAYSTATION***. Las semejanzas entre ambos, por el momento, son abundantes.

J. C. MAYERICK

40 WINKS guarda ciertos detalles de similitud con clásicos de NINTENDO 64 como MARIO 64 o BANJO KAZOOIE, aunque no ha sabido plasmar con la perfección necesaria los espacios abiertos de éstos.



PLAYSTATION

1 **METAL GEAR SOLID** =
Aventura • Konami
No es la época propicia para los cambios, más aún cuando el repertorio de novedades se reduce a apenas tres juegos con entradas más que discretas. La llegada de la temporada navideña puede hacer que el movimiento en los puestos altos del TOP sea trepidante.

2 **DRIVER** =
Conducción • GTI

3 **V-RALLY 2** =
Conducción • Infogrames

4 **RIDGE RACER TYPE 4** =
Conducción • Namco

5 **I.S.S. PRO'98** =
Deportivo • Konami

6 **NEED FOR SPEED R.C.** =
Conducción • Electronic Arts

7 **SILENT HILL** NOVEDAD
Survival Horror • Konami

8 **STREET FIGHTER ALPHA 3** ↓
Beat'em-up • Capcom

9 **CROC 2** ↓
Plataformas 3D • Electronic Arts

10 **MONACO G.P.R.S. 2** ↓
Conducción • Ubi Soft

11 **FINAL FANTASY VII PLATINUM** ↑
RPG • Squaresoft

12 **GRAN TURISMO PLATINUM** =
Conducción • Sony C.E.

13 **CAPCOM GENERATIONS** NOVEDAD
Clásicos • Capcom

14 **R-TYPE DELTA** =
Shoot'em-up • Irem

15 **RESIDENT EVIL 2** =
Aventura • Capcom

16 **OMEGA BOOST** NOVEDAD
Shoot'em-up • S.C.E.

17 **ROLLCAGE** ↓
Conducción • Psygnosis

18 **LEGEND** =
Beat'em-up • Toka

19 **STREET FIGHTER COLLECTION 2** =
Beat'em-up • Capcom

20 **APE ESCAPE** =
Plataformas 3D • Sony C.E.

GAME BOY COLOR

1 **ZELDA DX** =
Action-RPG • Nintendo
Una lista de clásicos. Con la llegada de R-TYPE DX son ya tres los «*remakes*» para GAME BOY COLOR en lo alto de la lista.

2 **SUPER MARIO BROS. D.X.** =
Plataformas • Nintendo

3 **R-TYPE DX** NOVEDAD
Shoot'em-up • Irem

4 **WARIOLAND 2** ↓
Plataformas • Nintendo

5 **SPY VS. SPY** ↓
Arcade • Kemco

6 **TOP GEAR POCKET** ↓
Conducción • Kemco

7 **OBELIX** NOVEDAD
Plataformas • Infogrames

8 **SHANGHAI POCKET** ↓
Puzzle • Sunsoft

9 **TETRIS DX** ↓
Puzzle • Nintendo

10 **GAME & WATCH GALLERY** ↓
Arcade • Nintendo

El más vírico
COLICO MC RAE • COLICOVISION

El más divertido
MARIO GOLF • NINTENDO 64

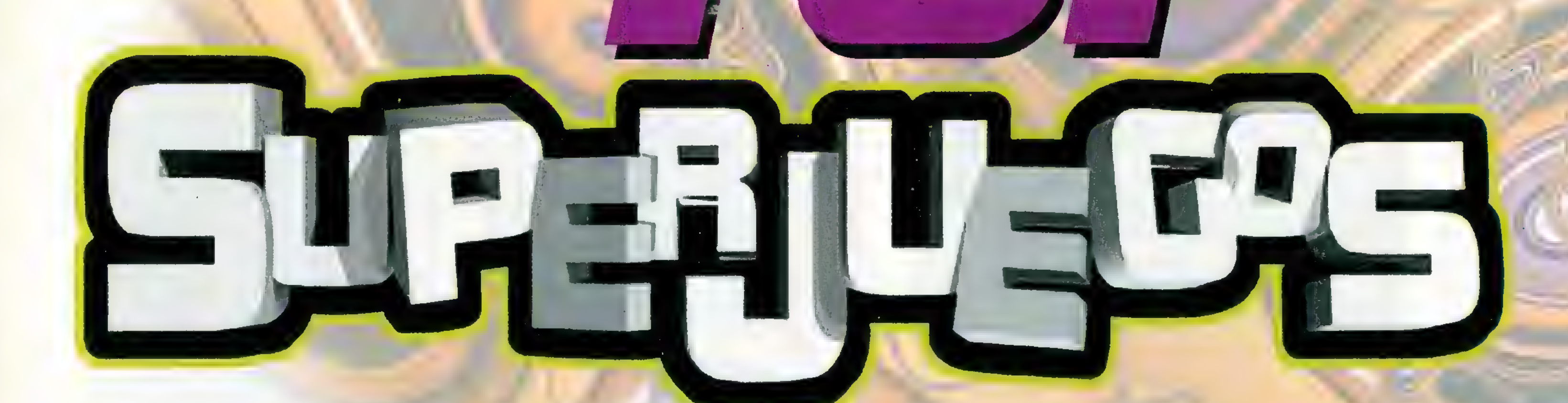
El más «aspeante»
R.C. STUNTCOPTER • PSX

El más asombroso
QUAKE II • PLAYSTATION

El mejor del mes
DINO CRISIS • PLAYSTATION

TOP

TOP SUPERJUEGOS



NINTENDO 64

1 **THE LEGEND OF ZELDA** =
Action RPG 3D • Nintendo
Con lo poco que se mueve la lista de *NINTENDO 64*, es casi imposible que el genial *RPG* sea desbancado algún día.

2 **SUPER MARIO 64** =
Plataformas 3D • Nintendo

3 **STAR WARS EP.1 RACER** =
Conducción • Nintendo

4 **F1 WORLD GP 2** NOVEDAD
Conducción • Nintendo

5 **F-ZERO X** ↓
Arcade-Conducción • Nintendo

6 **QUAKE II** NOVEDAD
Shoot'em-up 3D • Activision

7 **BANJO KAZOOIE** ↓
Plataformas 3D • Nintendo-Rare

8 **CASTLEVANIA** ↓
Plataformas 3D • Konami

9 **ISS 98** ↓
Deportivo • Konami

10 **BEETLE ADVENTURE RACING** ↓
Conducción • Electronic Arts

JAPON

1 **FINAL FANTASY VIII • PSX** =
RPG • Squaresoft
Y seguirán pasando los meses con la maravillosa creación de SQUARE en la primera posición del top japonés.

2 **ACE COMBAT 3 • PLAYSTATION** =
Shoot'em-up • Namco

3 **FINAL FANTASY COL. • PSX** =
RPG's • Squaresoft

4 **MARIO GOLF • NINTENDO 64** NOVEDAD
Deportivo • Nintendo-Camelot

5 **GET BASS • DREAMCAST** =
Arcade • Sega

6 **WINNING ELEVEN 3 F.V. • PSX** =
Deportivo • Konami

7 **HOUSE OF THE DEAD 2 • DREAMCAST** =
Arcade • Sega

8 **METAL GEAR SOLID INT. • PSX** NOVEDAD
Aventura • Konami

9 **KOF DREAMMATCH'99 • DREAMC.** NOVEDAD
Beat'em-up • SNK

10 **SHUTOKOU BATTLE • DREAMCAST** NOVEDAD
Conducción • Genki

NEO GEO

1 **KING OF FIGHTERS'98** =

2 **METAL SLUG X** =

3 **KING OF FIGHTERS '97** =

4 **KING OF FIGHTERS'95** =

5 **LAST BLADE 2** =

NEO GEO POCKET

1 **KING OF FIGHTERS R2** =

2 **KING OF FIGHTERS R1** =

3 **METAL SLUG FIRST MISSION** =

4 **NEO GEO CUP '98** =

5 **SAMURAI SPIRITS** =

COMMAND & CONQUER 3D

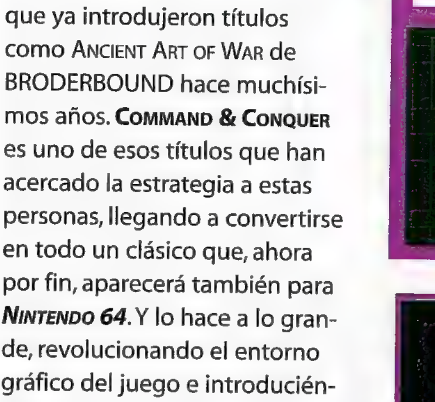
Reconversión en la estrategia

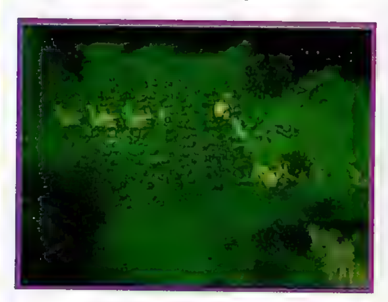
Westwood St.
Looking Glass
256 Megas
U.K.

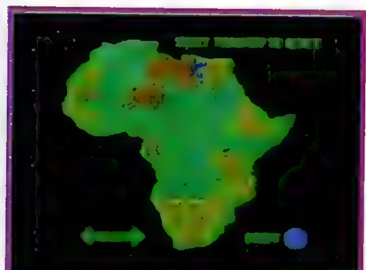


La simulación militar cobró una nueva dimensión hace pocos años, con la aparición de títulos como **Command & Conquer.** Estos juegos, lejos de la pesadez de los tableros con casillas hexagonales de los juegos de estrategia originales (que siguen teniendo una gran aceptación entre los puristas del género), ofrecen un desarrollo mucho más dinámico, que los acerca un poquito más al usuario convencional. Algo que podría resultar novedoso, pero que ya introdujeron títulos como Ancient Art of War de BRODERBOUND hace muchísimos años. **Command & Conquer** es uno de esos títulos que han acercado la estrategia a estas personas, llegando a convertirse en todo un clásico que, ahora por fin, aparecerá también para ***Nintendo 64***. Y lo hace a lo grande, revolucionando el entorno gráfico del juego e introduciéndose por primera vez en los mundos 3D, más afines a otro tipo de géneros. Poco podemos contar por el momento. Simplemente os adelantamos que **C&C 3D** contará con más de cincuenta misiones, para deleite de todos los fanáticos de la saga que quieran disfrutarlo ahora en los 64 *bits* de NINTENDO.

J. C. MAYERICK











Los que ya hayan tenido la oportunidad de jugar con ***Command & Conquer*** *en otros sistemas, no deben esperar nada especial de esta versión 3D. Básicamente, sigue siendo lo mismo.*



Al igual que en los demás ***Command & Conquer****, el jugador tiene la posibilidad de elegir entre controlar a los «buenos» o llevar a los «malos».*

El primer C&C en 3D



1 *Todo el juego se desarrolla en un suave, aunque no especialmente espectacular, entorno 3D.*

2 *Las intros, a falta de un CD donde almacenar las secuencias de vídeo, han sido generadas en 3D.*

3 *Aunque no estén en 3D, las voces de los mandos podrán ser escuchadas en un perfecto... inglés.*

4 *A falta de ratón... bueno es el mando analógico. No es todo lo preciso que se desearía.*

SUPER NUEVO

RC STUNTCOPTER

INTERPLAY
SHINY ENTERT.
CD ROM
EE.UU.

Por si las aspas...

Aunque no es nueva la presencia de los pequeños helicópteros en el mundo de los videojuegos, sí os lo parecerá desde el punto de vista que ha elegido INTERPLAY en **RC Stuntcopter.** Con los helicópteros teledirigidos como protagonistas, este juego de los programadores de SHINY ENTERTAINMENT nos invita a demostrar todas nuestras habilidades en una serie de pruebas llenas de imaginación y dificultad. Aunque por su aspecto uno podría pensar que va a encontrarse con un juego sencillo, detrás de esa apariencia informal vamos a enfrentarnos con unos aparatos con un complejo y delicadísimo sistema de controles con los que cualquier mínima operación requiere importantes dosis de precisión y cálculo. Si a ese importante dato le añadimos cientos de pruebas cronometradas, una enorme variedad de objetivos y un grado de exigencia extremo en algunas de ellas, intuiréis que **RC Stuntcopter** no es, lo que se dice, un paseo por las alturas. Hasta el más dotado de los pilotos tendrá serios problemas para salir airoso en los retos finales del nivel más sencillo. Por lo que hemos podido comprobar, la intención de los programadores es entretenernos de la misma manera que a Hércules: muchas misiones y ninguna fácil.

DE LUCAR



Los programadores de Shiny le han echado mucha imaginación a las pruebas





La dificultad del juego vendrá marcada por el helicóptero que elijamos para realizar los retos.

Mil y un duros retos



1 *Con la dificultad de algunas fases, practicar durante horas será fundamental.*

2 *Parece sencillo, pero dar en el centro de la diana con el helicóptero es heróico.*

3 *Para tener posibilidades, deberemos rozar la perfección en el entrenamiento.*

PlayStation • Simulador R.C.



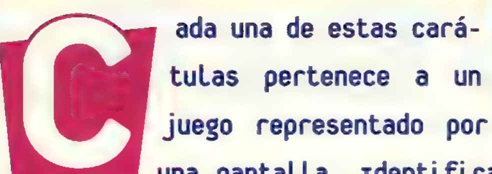
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Vd. tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra Empresa, podría recibir informaciones comerciales de su interés. Si no desea recibirlas, le rogamos nos lo comunique.

ME BOY COLOR









Cada una de estas carátulas pertenece a un juego representado por una pantalla. Identifica cada carátula con su pantalla y envíanos tu respuesta.

Nintendo España y Super Juegos te invitan a participar en este magnífico concurso. Para participar sólo debes rellenar el cupón con las respuestas y todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 1 de septiembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre "CONCURSO Game Boy color".

CONCURSO GAME BOY COLOR

NOMBRE Y APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
POBLACION: ....
PROVINCIA: ....
C.P.: .... TEL.: .... EDAD:......

RESPUESTAS: A❑ B❑ C❑ D❑ E❑ F❑

ELIGE ENTRE UNO DE ESTOS JUEGOS: R-TYPE DX ❑ SUPER MARIO BROS ❑ LEGEND OF ZELDA ❑ QUEST FOR CAMELOT ❑ BUGS BUNNY 3 ❑ SHADOWGATE CLASSIC ❑ TETRIS ❑ CONKER P.T. ❑ FORMULA 1 ❑ GAME & WATCH GALLERY 2 ❑ WARIO LAND 2 ❑







Game Boy Color y un juego

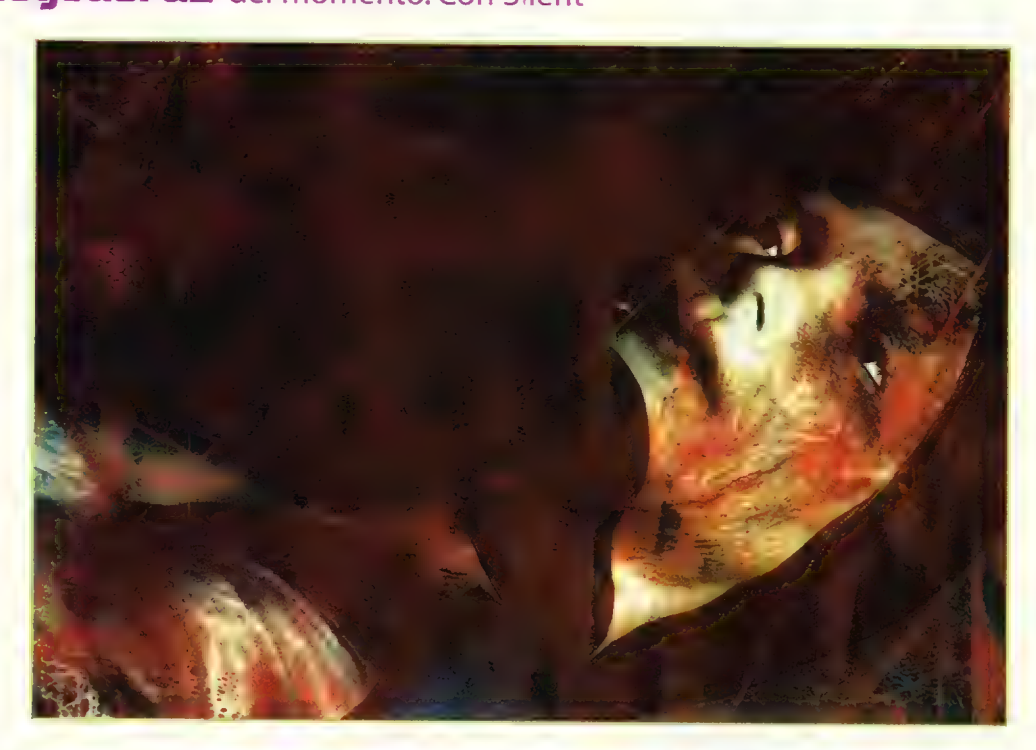




En la boca del MIEDO

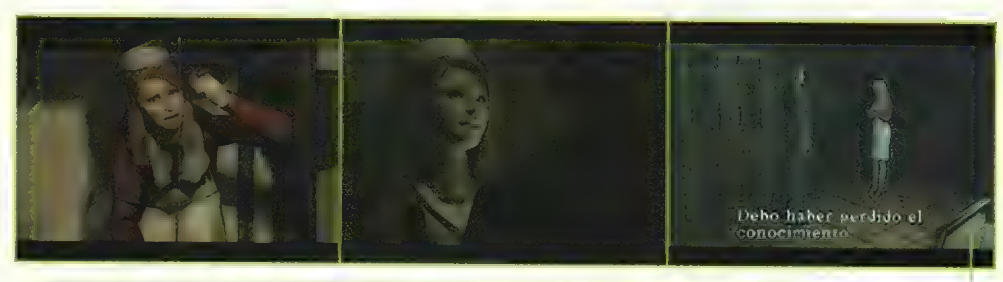
Silent Hill

Konami nos proporciona para este verano una de las aventuras más inquietantes y ***sobrecogedoras*** del momento. Con Silent Hill podrás ***adentrarte*** sin temor más allá de la frontera del ***miedo.***



Desorientación, niebla, oscuridad y un silencio interrumpido por gritos en una estancia de paredes desconchadas. Un cóctel explosivo para los nervios que es preferible tomar a altas horas de la madrugada y a solas. Porque cuando decidas entrar en **Silent Hill** comprobarás que KCET, los desarrolladores del juego, han empleado todo tipo de recursos para que vivas una experiencia inolvidable. Sin duda, nos encontramos ante el mejor juego de terror de la historia. Tan sólo en el primer Resident Evil encontramos un precedente válido, y quizá también podríamos incluir aquí a Clock Tower, a la hora de mantener en vilo al jugador utilizando una ambientación adecuada para dicho propósito. Y en **Silent Hill**, los creadores han apurado al máximo. Si al principio nos sentimos desorientados ante la escasa visibilidad provocada por la niebla y una impenetrable oscuridad, nos creeremos afortunados al ser testigos de los macabros escenarios que aparecen cuando Harry traspasa por primera vez la estrecha línea que separa





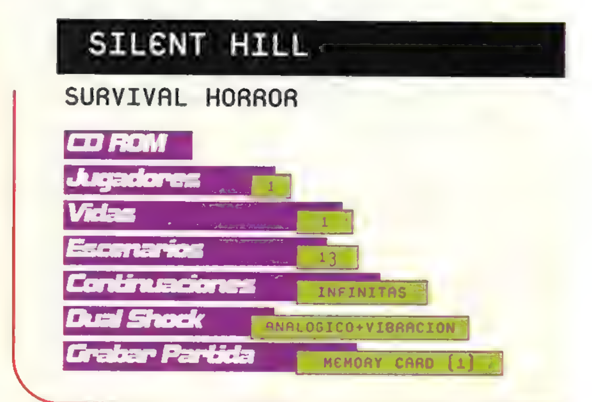
SECUENCIAS ***En Silent Hill os veréis sorprendidos por excelentes escenas en FMV que servirán para daros un respiro por unos instantes e ir descubriendo el trabajado y sinuoso argumento del juego. Algunas veces, para nuestro deleite, enlazan con dramáticas secuencias poligonales.***



Un llanto de un niño procedente de los urinarios rompe la tensa calma de Harry en un escenario que crispa los nervios.

VALORACION

SILENT HILL es un título ante el que no puedes quedarte indiferente. Y si te gusta vas a disfrutar como nunca. El brillante apartado gráfico en 3D, salvo algún enemigo un tanto lamentable, la inquietante banda sonora y los angustiosos efectos de sonido dan vida a una historia que te va a hacer sentir lo que es el miedo. Para colmo la intro y las secuencias elevan el conjunto a la categoría de estrella, convirtiéndolo en un juego imprescindible.



SILENT HILL

SURVIVAL HORROR

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	13
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

Un Pueblo Fantasma

Silent Hill comprende tres zonas bien diferenciadas: el pueblo, la zona comercial y la turística. En cada una de ellas visitaremos lugares como la escuela, el hospital, la iglesia, un centro comercial, las cloacas, el puerto y un parque de atracciones, y sus *alter ego* en otra dimension.

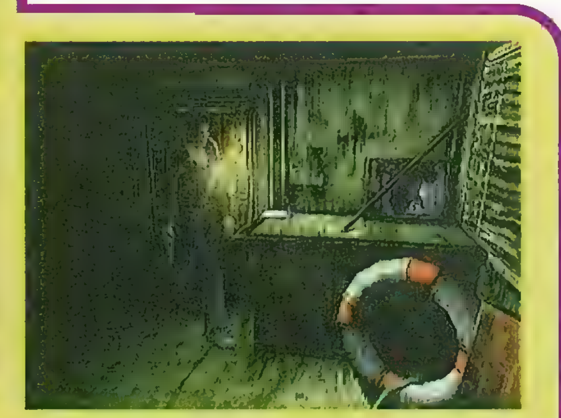


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET









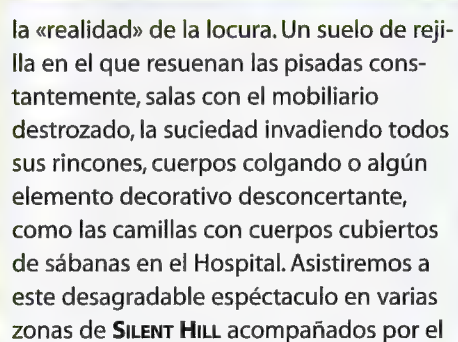
*El siniestro parque temático de **Silent Hill**, y más concretamente el tiovivo, nos tiene reservada toda una sorpresa.*

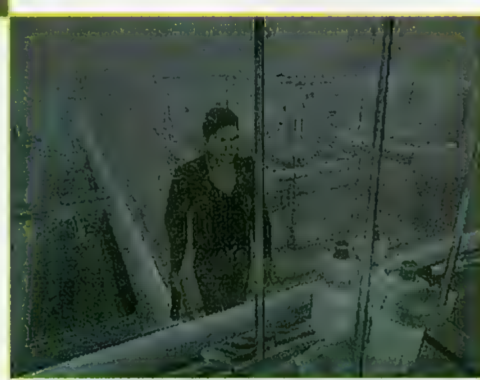






la «realidad» de la locura. Un suelo de rejilla en el que resuenan las pisadas constantemente, salas con el mobiliario destrozado, la suciedad invadiendo todos sus rincones, cuerpos colgando o algún elemento decorativo desconcertante, como las camillas con cuerpos cubiertos de sábanas en el Hospital. Asistiremos a este desagradable espéctaculo en varias zonas de **Silent Hill** acompañados por el





GRAFICOS 95

salvando el protagonista y algunos enemigos, SILENT HILL cuenta con unos gráficos alucinantes. sus creadores han conseguido recrear una pesadilla en imágenes que atormentarán al jugador como nunca lo ha hecho ningún otro juego.

MUSICA 95

Las melodías que acompañan la intro y el final del juego se salen. SH posee una banda sonora digna de pasar a formar parte de nuestra mejor colección. Las composiciones de ambiente se valen por sí solas para poner los pelos de punta.

SONIDO FX 97

Aunque a veces es difícil distinguir si las sirenas y otros ruidos angustiosos pertenecen a la banda sonora o a los efectos de sonido, este apartado plasma con realismo el ambiente tétrico, con algún que otro sustito incluido, ¡cómo no!.

JUGABILIDAD 95

Los únicos enemigos en los que merece la pena gastar munición son los jefes finales, el resto es mejor esquivarlos cuando se pueda. Los enigmas, acertijos y otros elementos de aventura captarán tu atención sin remedio a lo largo del juego.

GLOBAL



+ el ambiente de SILENT HILL que te mantendrá en vilo.



− el aspecto gráfico de los enemigos de las zonas exteriores.

La Incógnita

[illegible]

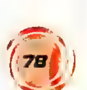


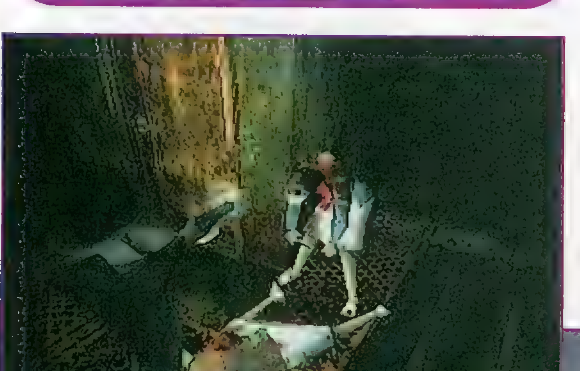




«¿Papa?..., ¿dónde estás?» Un inquietante mensaje de Cheryl, desconcierta a Harry.

perturbador sonido en la distancia de unas sirenas que parecen anunciar un ataque aéreo. Al impresionante apartado gráfico se suma la inquietante banda sonora. Mientras hay veces que resulta inexistente, otras seremos atormentados por siniestras composiciones que machacarán nuestro sistema auditivo indicando la presencia de enemigos o de un momento importante en el juego utilizando compases repetitivos. Pero este apartado no cumple un papel meramente decorativo. La maravillosa canción que acompaña la *intro*, junto con las que se han compuesto para el final de la aventura, nos han dejado completamente boquiabiertos ante su innegable calidad. Para aumentar hasta límites obsesivos la tensión que se respira en **SILENT HILL**, KCET ha preparado unos efectos de sonido que se acoplan con los silencios produciendo un estado de máxima ansiedad en el jugador. Los desagradables chirridos de las puertas que preceden el paso a cada nueva sala, o los agudos chillidos de unos pequeños seres transparentes te encogen el corazón abonando el terreno hacia los contados pero inevitables sustos que oculta el juego. Os puedo asegurar que la continua sensación de angustia, sobre todo en el «Lado Oscuro», no desaparecerá hasta que hayáis terminado con el *Final Boss* y comiencen a sonar las primeras notas de la canción del epílogo. En lo que se refiere a los enemigos, hallamos que en el

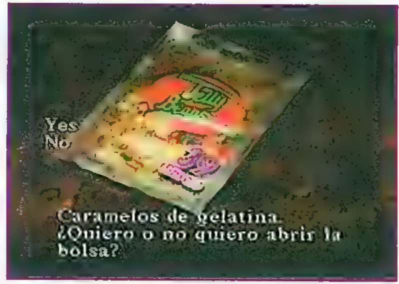




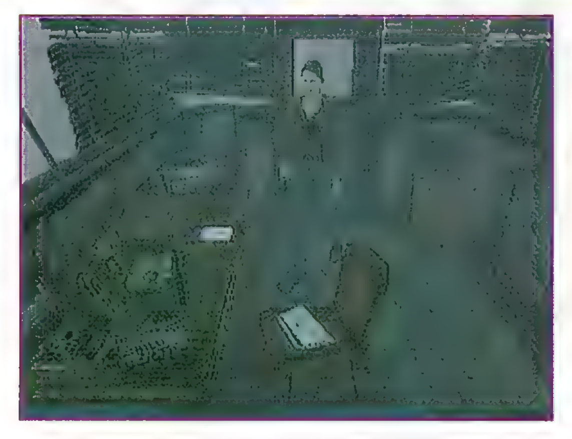
MUTACIONES *El personal sanitario del hospital también ha sucumbido a la llamada del Mal. Las enfermeras, además de sufrir horribles mutaciones en su espalda, poseen un instinto asesino implacable. Son sin duda uno de los mejores enemigos que hemos encontrado en el juego.*







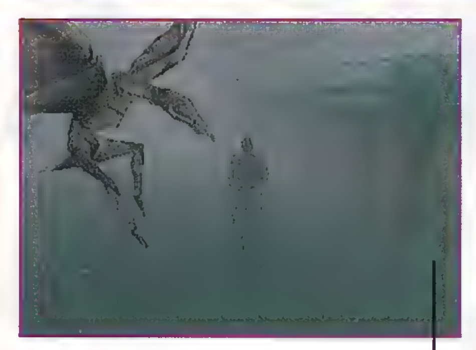
EN CADA RINCON *Hay que cerciorarse de que ningún rincón, por pequeño que sea, escape a nuestra búsqueda. Un objeto fundamental podría pasar desapercibido.*



EL DIARIO *El protagonista encontrará en lugares estratégicos blocs de notas en los que reflejar sus avances. El cometido de estos cuadernillos no es otro que salvar la partida. A veces es necesario inspeccionar a fondo para grabar antes de adentrarte en una zona peligrosa.*



CON INGENIO *Inteligentes e interesantes puzzles pondrán a prueba nuestro ingenio para resolverlos con paciencia, papel y lápiz.*



ACOSO *Entre las criaturas que acechan por las calles ninguna insistirá tanto en sus ataques como estos seres alados.*

exterior presentan un aspecto un tanto deplorable, mientras que en zonas como el Hospital los resultados son sobresalientes con las enfermeras y doctores convertidos en psicópatas asesinos y con unas animaciones asombrosas. Sólo nos falta resaltar la genialidad de los autores en el desarrollo del argumento. El complicado guión de **Silent Hill** brilla en todo momento por la sorprendente forma que tiene de ir descubriéndonos la historia, dejando siempre espacio para que nuestra imaginación rellene los oscuros huecos que han dejado a propósito sus creadores. La única pega que hemos encontrado es que los subtítulos en castellano de la versión *PAL* se encuentran por debajo del excelente nivel exhibido por KONAMI en la traducción de Metal Gear Solid, y enturbian la magnífica labor de KCET en el desarrollo de uno de los juegos más apasionantes y esperados del presente año para ***PSX***. **ARTHUR R. D. MACHEN**

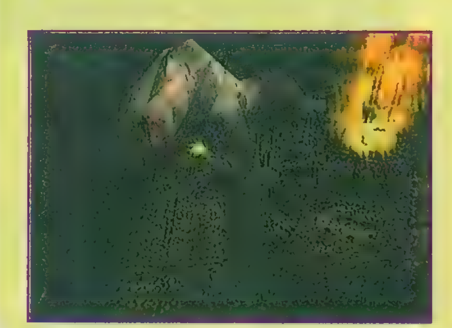






Lo que acecha en el umbral

Todo el mundo espera con ansiedad y temor el combate con los jefes finales. En Silent Hill hay cinco: un gusano gigante en la escuela, su hermano pequeño en el Town Center, una espectacular polilla en el hospital, más uno sorpresa en Resort que no desvelamos y el Boss que aguarda al final del juego.







CUAKE, CUAKE aquí hay tomate

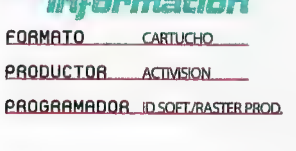


ID Software le dedica a los amantes del dicho «Segundas partes nunca fueron buenas» un nuevo e ***impresionante*** ejemplo de que esa ***ley*** no rige para el mundo del videojuego cuando los programadores son ***hábiles*** y concienzudos.

Aunque, como en otros títulos, hay que distinguir entre **Quake II** con cartucho de ampliación de memoria o sin él, lo cierto es que esta nueva entrega es una auténtica maravilla de la técnica y uno de los representantes más notables que hemos probado en este género en ***Nintendo 64***. Es posible que Turok 2 sea más pulcro y delicado gráficamente, y que GoldenEye tenga una trama argumental más sugerente, pero **Quake II** ha sabido dar con la fórmula más equilibrada entre la belleza deseada y la acción necesaria. Un trabajo brillante y meticuloso en el que quedaremos fascinados por la diversidad y calidad de las texturas, la cantidad de detalles y, sobre todo, con la absoluta fluidez con que se mueve este deslumbrante entorno. Si a ese alucinante universo le hubieran añadido unos enemigos algo menos toscos en su diseño, estaríamos hablando de una auténtica obra maestra. Pese a ese pequeño desliz, por otra parte crónico en todas las versiones de la saga de cualquier sistema, el resultado es impresionante. En cuanto a la jugabilidad de **Quake II**, os diremos que se trata de un *shoot´em-up* con bastante acción pero de los que no conviene avanzar y disparar a lo loco. Como los mapeados no son muy extensos, los programadores han concentrado la acción y las dificultades. Mientras en el nivel fácil es casi un paseo, en los otros dos niveles de dificultad cada sala es un pequeño



LOS PLANETAS *que véis en esta pantalla son el universo en el que se desarrolla la acción de **Quake II**. Parece poca cosa pero tiene mucha miga.*



FORMATO: CARTUCHO
PRODUCTOR: ACTIVISION
PROGRAMADOR: ID SOFT/RASTER PROD.





ACCION TOTAL *y sin extrañas censuras, son el complemento perfecto para este alucinante entorno gráfico. Los mapeados no son muy grandes pero su calidad y belleza son extraordinarias.*

VALORACION

Con la aparición del cartucho de ampliación de memoria, puntuar un juego se está convirtiendo en un problema. Gracias a él, títulos como este Quake II ganarían tres puntos más, pero como la mayoría de los usuarios no cuentan con este extra, nos vemos obligados a rebajarle un poco la nota para reflejar también la realidad que se encontrarán en sus casas.

QUAKE II

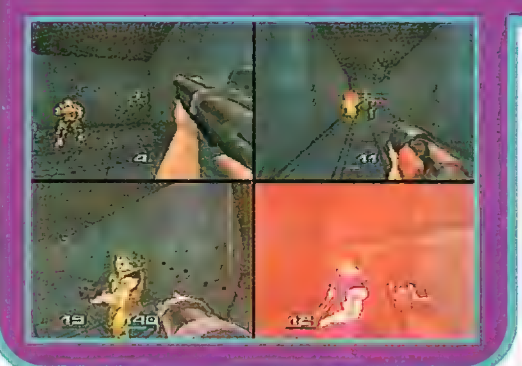
SHOOT-EM´UP 3D

Megas	128
Jugadores	1-4
Fases	19
Continuaciones	INFINITAS
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



Los que han tenido la oportunidad de jugar a Quake en red saben que es una de las experiencias más emocionantes y espectaculares del mundo. En Quake II podréis comprobarlo con su impagable modo para dos, tres o cuatro jugadores.



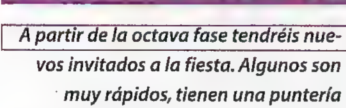






CON ALGUNOS de los enemigos es mejor no entablar una batalla frontal de esas de «a ver quien aguanta más». Como ya comprobaréis, los que aguantan más son ellos y, si no empleas el recurso de golpear y huir, el enfrentamiento será más bien breve. Artillería pesada y buenos pies.





A partir de la octava fase tendréis nuevos invitados a la fiesta. Algunos son muy rápidos, tienen una puntería demencial y unas armas demoledoras.

infierno en el que, en ocasiones, sobrevivir sólo está alcance de los mejores. Para los amantes de las emociones aún más fuertes, **QUAKE II** les ofrece la oportunidad de degustar su modo para varios jugadores simultáneos con un montón de opciones y varias modalidades distintas. Con esta posibilidad y su apasionante modo individual tendréis QUAKE II para meses. **DE LUCAR**





En el nivel medio de dificultad no será raro que os topéis con unos cuantos bichitos juntos. O corres o mueres.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	90	92	93	93
Aunque los mapeados no son muy grandes ni sus enemigos demasiado variados, con el cartucho de ampliación de memoria la calidad gráfica es absolutamente extraordinaria y de lo mejor que veréis en esta consola.	Pese a las limitaciones tradicionales en esta consola en materia musical, la banda sonora está bastante bien y ayuda a crear un ambiente con una atmósfera llena de tensión y misterio.	salvajes, muy potentes y tan reales que la proximidad de un bicho te hará manchar la ropita interior. Los efectos de disparos y explosiones, notables.	En este apartado hace honor a sus antecesores en todos los sistemas. Emocionante, salvaje y durillo como pocos, tanto en uno como en varios jugadores, es realmente divertido.	



+ Los escenarios son de lo mejor en esta consola.


- Sin el cartucho de ampliación de memoria baja algunos enteros en calidad gráfica.

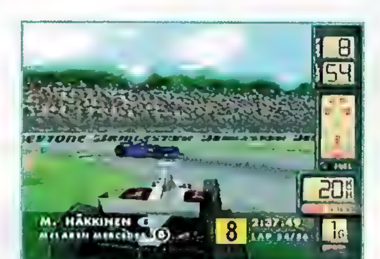


F1 World Grand Prix II



Tras la **revolución** que supuso F1 World Grand Prix, la segunda entrega da una vuelta más de tuerca en el género. Aunque las novedades se limitan a incluir un menú en **español** y una actualización, la calidad gráfica y su tremenda **jugabilidad** siguen poniéndonos los pelos de punta.









SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIDEO SYSTEM
PROGRAMADOR	PARADIGH ENT.

La Fórmula Uno fue una de las disciplinas en las que estaba claro que el potencial de ***NINTENDO 64*** podía suponer una auténtica revolución con respecto a todo lo visto en los 32 *bits*. Sin embargo, hubo que esperar hasta la llegada de F1 WORLD GRAND PRIX el año pasado para comprobar de lo que este soporte era capaz en materia de Fórmula Uno. El citado cartucho supuso una auténtica revolución en el apartado gráfico, logrando las imágenes más espectaculares jamás vistas en una videoconsola. La segunda entrega vuelve a poner el acento en este apartado en busca de una mayor sensación de velocidad gracias a la incorporación de nuevos efectos visuales. Al igual que en la primera entrega, el apartado gráfico logra su punto más álgido en el modo retransmisión, en el que el

Retransmisión











VALORACION

Después del bombazo de la primera entrega, y aunque la continuación se limite a «lavar la cara» a su antecesor y a realizar una actualización, la calidad técnica es capaz de soportar una segunda parte. el juego está especialmente recomendado para los que no dispongan de la primera parte y para aquellos aficionados a la fórmula uno, tengan o no la primera parte.

F1 WORLD GRAND PRIX II

DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	5 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Reglas Oficiales

Además de las banderas que informan de diferentes sucesos ocurridos durante las carreras, en el nivel más elevado de dificultad, se aplica la regla del 107%. La misma impide participar en un gran premio si se supera, durante las preliminares, en un porcentaje superior a éste el tiempo del vencedor.





usuario se limita a cambiar entre las diferentes cámaras, actuando como un realizador de televisión en una retransmisión de Fórmula Uno. Para facilitar la selección de opciones, se incluyen menús en español. Esta opción se agradece especialmente cuando se utiliza el tutorial, ya que el mismo incluye diferentes consejos relacionados con el trazado de los circuitos. En este sentido, también se ha realizado un «lavado de cara» que se pone de manifiesto con los citados menús y con algunas modificaciones en los indicadores recogidos en las pantallas sobre el asfalto. Así, para reflejar los desperfectos del coche, se han sustituido una serie de luces por un esquema en el que se representa el propio vehículo. Relacionado con este



El ordenador incluido en los diferentes vehículos permite realizar un análisis del rendimiento de los coches durante las pruebas. Además, incluye información sobre las condiciones atmosféricas.



Menús en español



Los menús en español se agradecen especialmente en el modo tutorial y en el de desafío. Este último incluye 15 pruebas (el mismo número que en la versión anterior), divididas en tres grupos: velocidad, táctica y problemas mecánicos.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	85	89	93	94
el programa mejora este apartado ofreciendo las imágenes de un gran premio de fórmula uno, con mayor similitud a una prueba real. el modo retransmisión supone el punto más fuerte dentro de este apartado.	en la misma línea de su antecesor, el apartado musical busca en el ritmo su mejor aliado. Las melodías están en línea de lo que estamos acostumbrados en este tipo de programas.	una vez más, el sonido de los motores es el protagonista, casi absoluto, dentro de los efectos de sonido. Ante este rugido, sólo las comunicaciones por radio ponen una pequeña, pero agradecida, nota de color.	Los diferentes sistemas de control de los coches se unen a la variedad de opciones para lograr una reproducción casi perfecta de la fórmula uno. sólo puede achacarse no incluir algunas opciones más.	

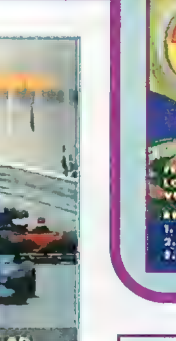
+ La calidad técnica en general y los menús en español.

− No estaría de más alguna novedad dentro de las opciones del juego.

Actualización de pilotos

Uno de los apartados donde se pone de manifiesto la actualización es en los pilotos recogidos dentro de cada escudería. Así, se producen hasta diez modificaciones. Por otra parte, vuelve a parecer sin rostro el compañero del alemán Heinz-Harald en Williams.







aspecto hay que mencionar que se mantiene el ordenador denominado *Paddock*, que permite adaptar las características de los coches a cada una de las pruebas. En cuanto a la actualización de datos, vuelven a recogerse los once equipos que participan en el campeonato del mundo, aunque sus pilotos se han modificado adaptándolos a la temporada 1998. Esta circunstancia hace que no estén presentes los españoles (**Gené** y **De la Rosa**), aunque sí se producen modificaciones en diez pilotos. Entre otras incorporaciones y cambios de escudería pueden citarse los del británico **Damon Hill** (de Arrows a Jordan) o el de **Jean Alesi** (de Benetton a Sauber). La actualización también se pone de manifiesto en el modo desafío, ya que los retos propuestos corresponden



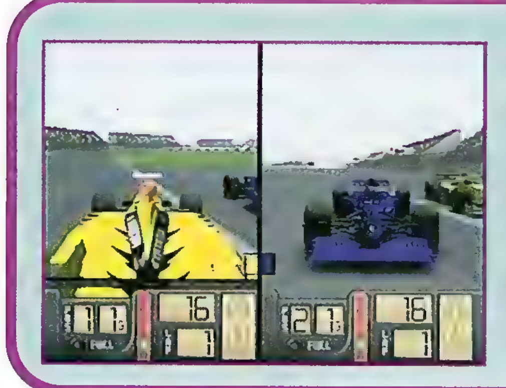
BOXES La entrada en boxes permite subsanar algunos de los problemas aparecidos durante el transcurso de las carreras. Gráficamente la reproducción de este apartado es muy similar a la de la anterior versión.



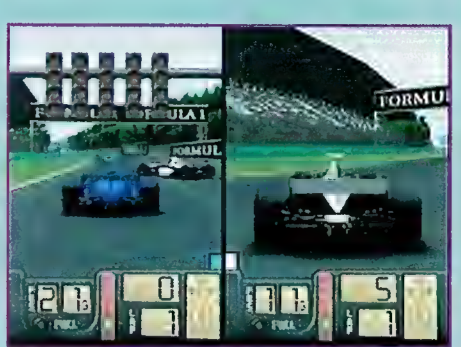
RETROVISORES Para tener una idea más clara de los perseguidores, los vehículos disponen de dos retrovisores laterales y un espejo central. Con ellos, además de espectaculares imágenes, se controla mejor la carrera.

Dos Jugadores

El modo dos jugadores es ya un clásico en este tipo de simuladores, y un elemento casi indispensable en un juego de conducción. En el mismo se incluye la posibilidad de partir la pantalla mediante una ventana horizontal o vertical.













Cámaras

Como suele ser habitual en este tipo de simuladores, el programa ofrece una amplia variedad de cámaras para seguir las carreras. Aunque hay variedad para todos los gustos, la que ofrece una visión más clara del trazado de los circuitos es la que recoge el plano más lejano.



*La oferta visual de **F1 World Grand Prix II** está formada por seis cámaras (el mismo número incluido en la primera entrega). De esta forma puede optarse por una vista desde la parte posterior del coche, una desde la situación del piloto, etc.*







PANEL DE CONTROL

El juego incorpora un nuevo sistema para indicar el estado del coche durante las carreras. Este se sitúa en el lateral derecho del pantalla, sustituyendo a la serie de luces que incorporaba la primera entrega (imagen de la derecha).



ESTABILIDAD

El programa permite seleccionar dos sistemas de control. El más sencillo incluye la asistencia en las curvas así como un sistema antibloqueo de frenado. El otro se acerca mucho a la conducción real.



a situaciones del pasado campeonato del mundo. De la misma forma si (dentro del modo *Grand Prix*) se elige la opción «evento», durante cada carrera se reproducen las condiciones atmosféricas que se produjeron en la prueba real, y los pilotos se retirarán siguiendo lo que realmente sucedió. Por lo demás, el juego es un calco de su antecesor, incluyendo unas opciones prácticamente idénticas (modos exhibición, *Grand Prix*, desafío, contrareloj y retransmisión). Una vez eliminado el efecto sorpresa, el trabajo de VIDEO SYSTEM y PARADIGM ENTERTAINMENT (el mismo dúo responsable de la primera parte), ya no supone una revolución en el género de la Fórmula Uno. De todas formas, no hay ninguna duda que la combinación entre jugabilidad y espectacularidad gráfica, clave del éxito de la primera entrega, vuelven a estar presentes en este cartucho que tiene en MONACO GP RACING SIMULATIÓN 2 al único cartucho que puede competir a su misma altura, y que hace que el género de la simulación del «Gran Circo» de la Fórmula Uno sea uno de los más brillantes de los que componen el catálogo de los 64 *bits* de NINTENDO.

NEMESIS

CLASICOS populares

Capcom Generations

El ***sueño*** anhelado de multitud de usuarios europeos de ***PSX*** toma al fín forma. Reunidos en un ***único*** pack de cuatro CD´s, la colección de clásicos CAPCOM llega a España para delirio y desenfreno de aquellos que disfrutamos en los ***años 80*** de MERCS, 1942 o GHOSTS´N Goblins.



*Al contrario que en **Japón**, **CAPCOM GENERATIONS** llegará a **España** en un solo pack a un precio realmente irrisorio.*

VALORACION

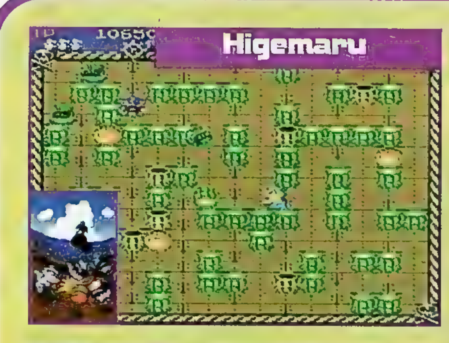
sinceramente, por este precio, habría que estar loco o tonto para dejar escapar una recopilación así. sólo por MERCS, COMMANDO o GHOULS´N GHOSTS se justifica la adquisición de estos cuatro compactos que son pura historia de los videojuegos y las COIN-OP.



Tras comercializar aparte el quinto volumen de la colección (bajo el título de STREET FIGHTER COLLECTION II), CAPCOM pone al fin a la venta en **Europa** las otras cuatro entregas de **CAPCOM GENERATIONS**, en un único *pack* de cuatro compactos al increíble precio de 7.990. De esta forma, por un poco más de lo que tuvieron que pagar nuestro amigos nipones por una de las entregas, podrás llevarte a casa de un plumazo 13 de las más legendarias recreativas de la CAPSULE COMPUTERS. Una inteligente política comercial, que deberían haber utilizado NAMCO y SCE para los NAMCO MUSEUM, da como resultado la más recomendable y generosa (nada menos que 13 juegos diferentes) recopilación de clásicos producida hasta la fecha en ***PLAYSTATION***. Al contrario de lo que muchos podrían esperar, la idea de juntar los cuatro GENERATION en un solo lanzamiento no ha significado la supresión de los incontables extras que atesoraban cada una de las entregas japonesas. Aunque no incorporan tantas opciones como los CDs nipones (por culpa de alguien de CAPCOM se ha eliminado la historia de cada una de las recreativas), sí permanecen



FORMATO	4 CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERACT
PROGRAMADOR	CAPCOM









The First Generation

Encuadradas en el CD más flojo de toda la colección, CAPCOM recupera para el tercer volumen de GENERATIONS cuatro de sus recreativas más oscuras, antiguas y desconocidas, entre las que destacan por motivos obvios los dos matamarcianos verticales: VULGUS (1984) y EXED EXES (1985). Ambos no son un delirio de grafismo, pero por lo menos son divertidos. Algo que no se puede decir de las otras dos ***COIN-OP***, HIGEMARU (una copia de PENGO) y SONSON (un genuino bodrio), ambas de 1984.

CAPCOM GENERATIONS

ARCADE

4 CD ROM	
Jugadores	1-3
Títulos incluidos	13
Modos de pantalla	3
Multitap	SI
Dual shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Wings of Destiny







¿Qué se puede decir de 1942 que no sepáis ya? Este clásico de 1984 es uno de los grandes nombres dentro de la historia de los *shoot 'em-up*. A 1942 le acompañan, en este primer volumen de la colección, su secuela 1943 (del año 87) y una edición especial de éste, llamada 1943 KAI (de 1988), protagonizada por biplanos.









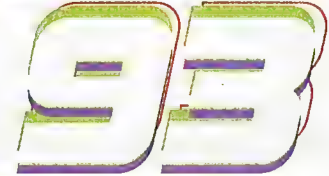


en cambio las galerías de ilustraciones y enemigos o los menús de *remixes* musicales. También se ha respetado el uso del *pad* analógico en algunos títulos o el *Multitap* en el caso de MERCS. Respecto a los propios juegos... ¿Qué se puede decir sobre GHOULS'N GHOSTS, GUNSMOKE, 1941, COMMANDO, 1943 o GHOSTS'N GOBLINS? En todos los casos es

A pesar de los 15 años transcurridos, es imposible no caer en el hechizo de 1942 y jugar con él durante horas.



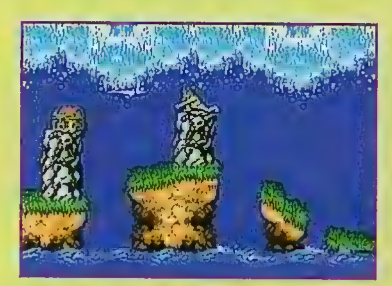
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	75	95	93
Desde los árboles cimbreados por la tormenta de GHOULS'N GHOSTS a las explosiones de MERCS, cada uno de las 13 títulos que componen CAPCOM GENERATIONS son una copia «al pixel» de las recreativas en que se basan.	THE FIRST GENERATION y BLAZING GUNS ofrecen, además del sonido original, nuevas músicas remezcladas para la ocasión. Es una lástima que ni 1943, 1943 KAI o GHOSTS'N GOBLINS y compañía no ofrezcan lo mismo.	Lo que sí que no ha sufrido mejora alguna han sido los efectos de sonido, que son idénticos a los de la mayoría de las recreativas de la época. La verdad es que tampoco es que molesten demasiado...	Los cuatro CDs de CAPCOM GENERATIONS atesoran horas y horas de completo vicio, sea cual sea la recreativa de tu elección. No vas a tener motivos para aburrirte, aunque sea sólo con la saga GHOSTS'N GOBLINS.	+ Los cuatro CDs, 13 juegos, por sólo 7.990. − Como en todos los juegos de CAPCOM el borde PAL es enorme.



Chronicles of Arthur

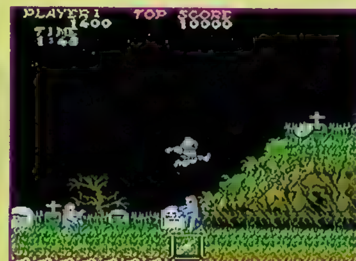
Marcado con la cifra 2, el mejor CD de todo **Generations** recoge nada menos que el legendario Ghosts´N Goblins (1985), su inolvidable continuación Ghouls´N Ghosts (1988) y la versión especial que de éste último produjo CAPCOM para la recién comercializada ***SFC/SNES***, llamada Super Ghouls´N Ghosts (1991). Desde mi condición de fanático enfermizo de la saga os garantizo que la conversion de Ghouls´N Ghosts supera con creces todo lo visto en consola o sistema doméstico alguno (***SuperGrafx*** incluida).

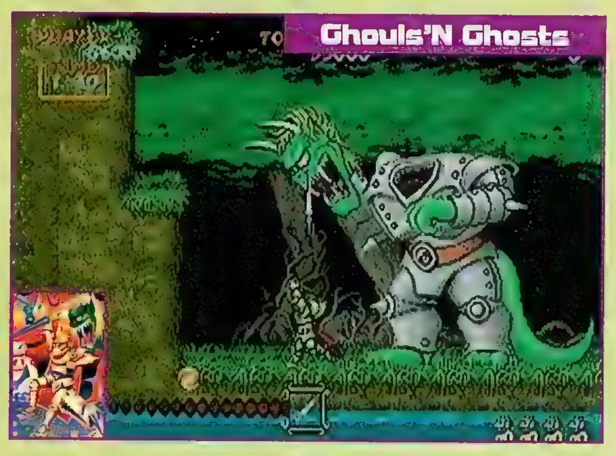




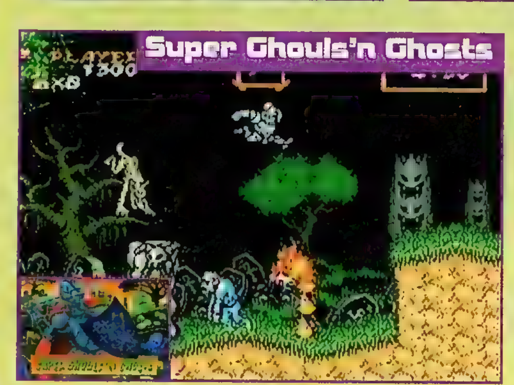




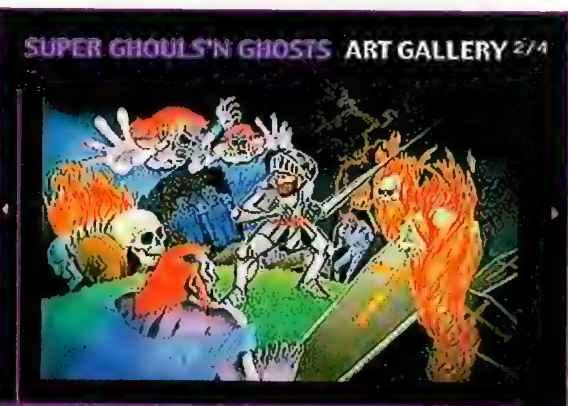




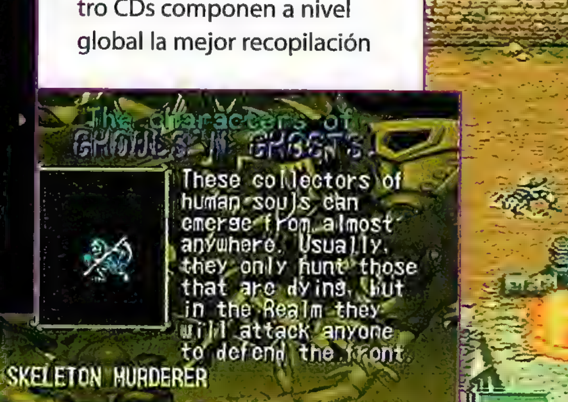




preciso hablar de conversiones «al pixel» respecto a las máquinas originales y, en algunos casos, de versiones mejoradas, gracias a la posible utilización en algunos juegos de bandas sonoras remezcladas. Aunque todavía nos parece inexplicable el hecho de que CAPCOM incorporara en el tercer volumen de **Generations** recreativas tan añejas y despreciables como Son-son o Higemaru en detrimento de obras maestras de la talla de Final Fight, Strider o Forgotten Worlds, estos cuatro CDs componen a nivel global la mejor recopilación de clásicos que podría soñar cualquier usuario. Ahora que las tres dimensiones y las ***Coin-Op*** mastodónticas dominan el universo de las recreativas, CAPCOM y VIRGIN INTERACTIVE permiten echar la vista atrás para disfrutar de la época dorada de las 2D, a través de 13 títulos capaces de satisfacer a cualquier tipo de usuario, especialmente a los amantes de los buenos



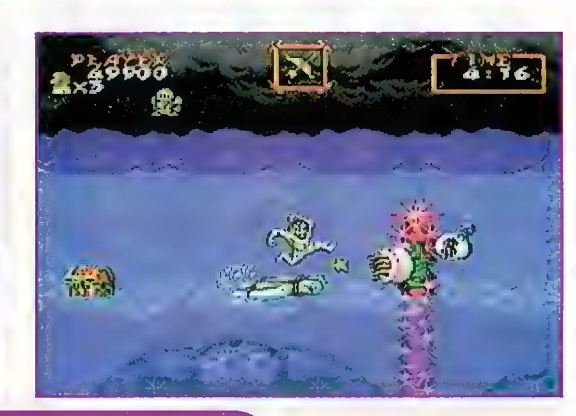
*Cada una de las 13 **Coin-Op** que componen **Capcom Generations** está acompañada de su propia galería de ilustraciones, músicas y otros extras diversos.*





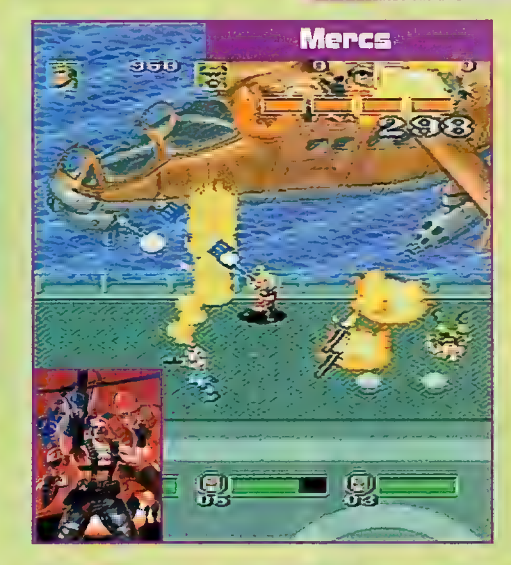
En caso de que tu padre no te deje volcar la tele de 35´ para jugar a MERCS o 1941 en su formato original, siempre puedes optar por utilizar los otros dos modos de pantalla.

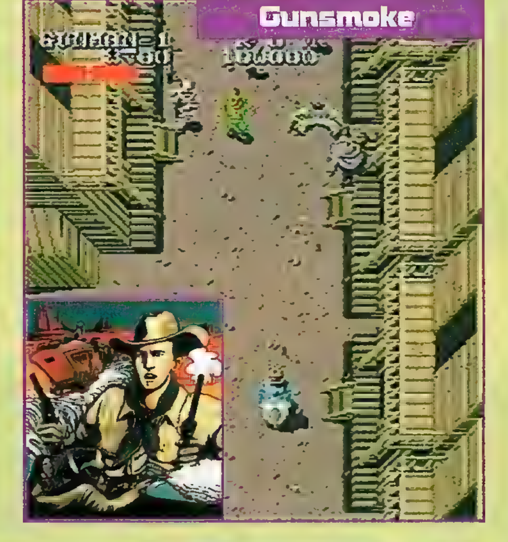






Blazing Guns









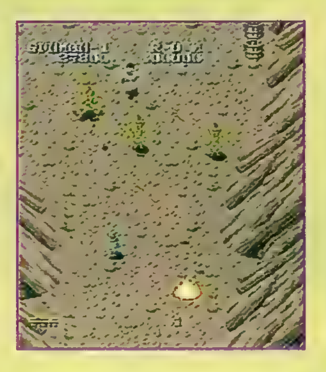




La guinda a tanto delirio recopilatorio la pone el cuarto compacto, que recoge nada menos que al mítico COMMANDO (1985), de imborrable recuerdo para los usuarios de ordenadores de 8 *bits*. Al clásico entre clásicos del *shoot´em-up* variante bélica y varonil, le escoltan otras dos verdaderas joyas de la historia de las recreativas: MERCS (1990) -con el modo para tres jugadores intacto- y GUNSMOKE (1985), la recordada *COIN-OP* del vaquero que jamás daba la espalda.







clásicos. Por último, recreativas al margen, **GENERATIONS** va a hacer posible que todos aquellos que no tuvieron la oportunidad de poseer una ***SNES*** disfruten ahora en ***PSX*** del jugable y espectacular SUPER GHOULS´N GHOSTS, creado en 1991 para la máquina de NINTENDO. Y todo por el precio de un juego. Hay que estar loco para dejar escapar esta recopilación.

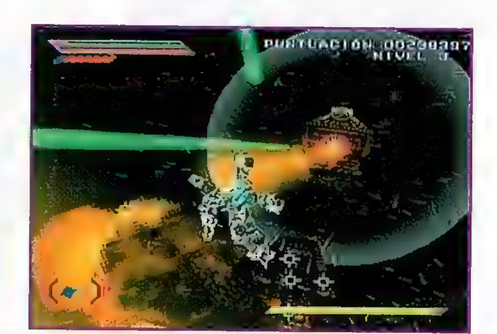
NEMESIS

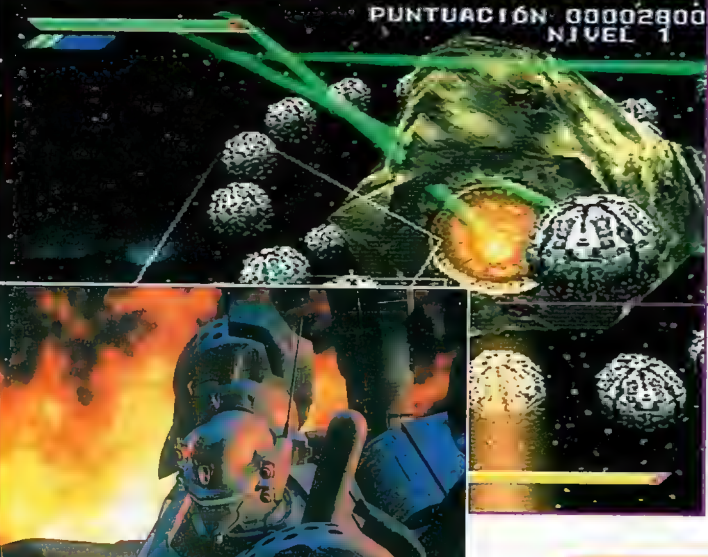


ULTIMATUM a la Tierra

La misma compañía que nos brindó GRAN TURISMO nos ofrece ahora un **trepidante** y **demoledor** shoot´em-up capaz de mantenerte pegado al TV todo el verano.

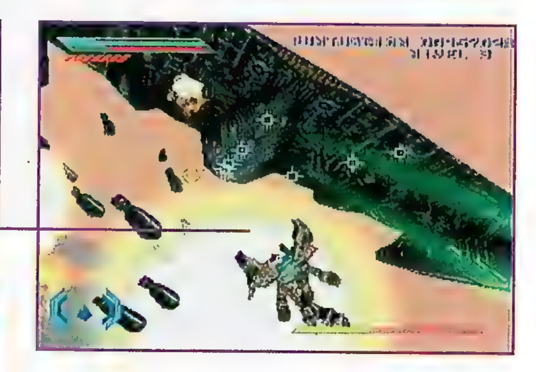
Los fans de los *mechas* tienen motivos sobrados para estar de enhorabuena. No sólo va a aterrizar en el mercado español un explosivo *shoot´em-up* protagonizado por uno de estos ingenios mecánicos tan habituales en los manga y el anime, sino que éste además ha sido diseñado por **Seiji Kawamori**, padre de los celebérrimos *Valkiries* de la saga MACROSS. Si a todo esto le unimos que el juego en cuestión es obra de POLYPHONY DIGITAL INC, la misma compañía que nos brindó GRAN TURISMO, la noticia alcanza la categoría de acontecimiento. Precedido de un gran éxito en tierras niponas, **OMEGA BOOST** llega al mercado español con textos en castellano para alegrar el veraneo de los usuarios de ***PLAYSTATION***, que podrán superar con una sonrisa los rigores de Agosto y Septiembre gracias a las nueve misiones (más otras diez extras) que ofrece este contundente título, cuya mecánica se asemeja mucho a la





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	POLYPHONY DIG.



OMEGA BOOST ofrece una galería interminable de jefazos y bestias mecánicas capaces de dejarte sin aliento (y sin barra de energía).



Este tío es más mortífero y peligroso en la galaxia que DE LUCAR en un bar de veteranas.

VALORACION

OMEGA BOOST es como deberían ser desde un principio los MACROSS de PLAYSTATION si BANDAI tuviera algo de dignidad o vergüenza y no buscara simplemente el lucro fácil a través de una buena licencia. POLYPHONY DIGITAL ha cambiado el inolvidable argumento de MACROSS o GUNDAM por unos gráficos sobrecogedores y una jugabilidad arrolladora, cuya única mancha le llega por un excesivo nivel de dificultad. Al menos eso y la gran cantidad de niveles ocultos (nada menos que diez) te aseguran un veraneo movidito a bordo de este inmenso «robotejo» en su lucha por esas galaxías de Dios.

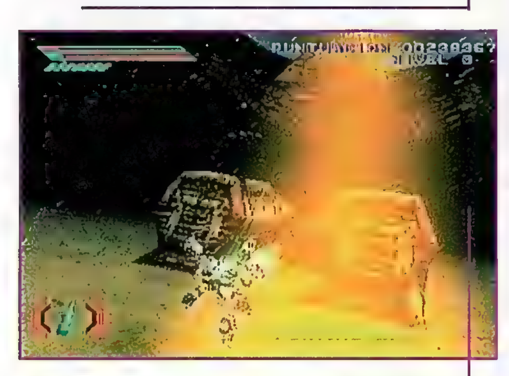
OMEGA BOOST

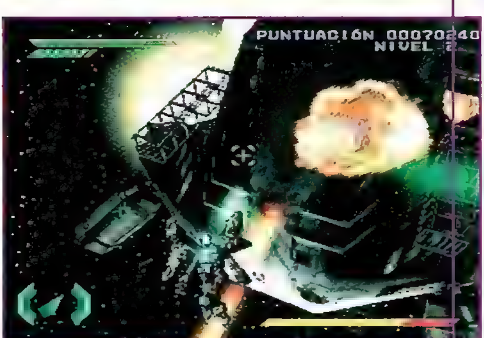
SHOOT´EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	9+10 EXTRAS
Continuaciones	5
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



La intro de ***Omega Boost*** *mezcla imagen real (con unos actores despreciables) con entornos y secuencias generadas por ordenador. Aunque no ha sido doblada sí tiene subtítulos en castellano.*



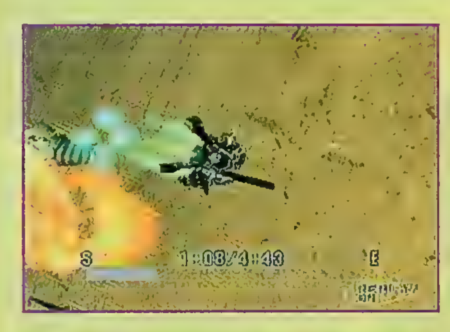


LLUVIA DE MISILES

La mecánica de ataque de ***Omega Boost*** *se asemeja bastante a la de AfterBurner o Galaxy Force II. Sólo deberás marcar la posición del enemigo y los misiles irán a toda pastilla hacia su encuentro.*

Repeticiones a lo Gran Turismo

Lo más espectacular de Omega Boost llega con las repeticiones de cada misión al más puro estilo Gran Turismo. A través de ocho cámaras diferentes (autómatica, manual y seis ángulos distintos selecciona-bles desde el botón SELECT) podrás visionar tus evoluciones y grabarlas en una *Memory Card*.









de clásicos de la talla de AfterBurner o Galaxy Force II. La peculiaridad de **Omega Boost** le viene dada por su protagonista, un mastodóntico robot con un campo de disparo de 360º cuyo objetivo es viajar atrás en el tiempo para impedir que el enemigo, Alpha Core, localice e infecte con un virus a ENIAC, la primera computadora creada por el hombre, allá por 1946. Un argumento que sirve de perfecta excusa a **Polyphony Digital** para mostrar el enfrentamiento contra un sinfín de bestias mecánicas que obligarán al alucinado usuario a extraer lo mejor del *mecha* protagonista. Sin ser tan demoniacamente complicado de manejar como las incontables entregas Gundam de BANDAI, **Omega Boost** esconde unas cuantas maravillas en forma de *loopings* y sistemas de aceleración y deceleración, cuyo manejo será imprescindible para superar el infierno de misiles y descargas láser que componen la mayoría de las fases del juego. Aunque se echa muy en falta alguna fase en la que se pudiera manejar pie en tierra al ya mencionado robot (hubiera sido una completa pasada destrozar mechas enemigos por las calles de una ciudad futurista), **Omega Boost** es todo un juegazo, sobre todo en lo referente al aspecto técnico. Como en el caso de Gran Turismo, lo más impresionante a nivel visual llega con la repetición, a través de un sinfín



GRAFICOS 92

es difícil destacar algún aspecto en particular entre el fabuloso despliegue gráfico ejercido en Omega Boost. quizá lo mejor de todo sea el robot protagonista y la gran cantidad de detalles de su estructura.

MUSICA 90

por suerte, y al contrario de lo que sucedió con Gran Turismo, la versión europea de Omega Boost conserva la misma banda sonora que la copia japonesa, todo un delirio de rock duro y ritmos sintéticos.

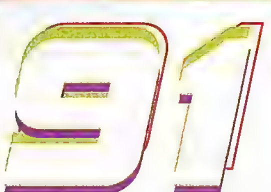
SONIDO FX 85

aunque tampoco es muy dicharachera, la voz femenina que nos alerta de la aparición de los enemigos le da al juego un toque de coin-op muy de agradecer. lo demás lo podéis imaginar: explosiones, sonido de láser....

JUGABILIDAD 89

a pesar de ser terriblemente difícil en algunos momentos, Omega Boost ofrece un buen sistema de control. además, el hecho de ocultar nada menos que diez fases extra te obligará a echarle un montón de horas.

GLOBAL



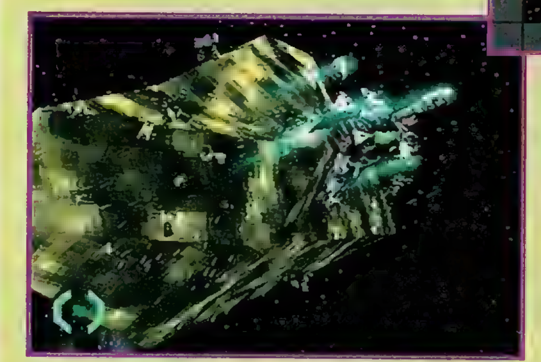
+ las repeticiones. la banda sonora. el robot de kawamori

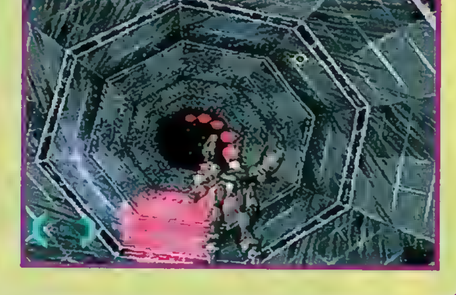
− Demasiado difícil en algunos momentos.

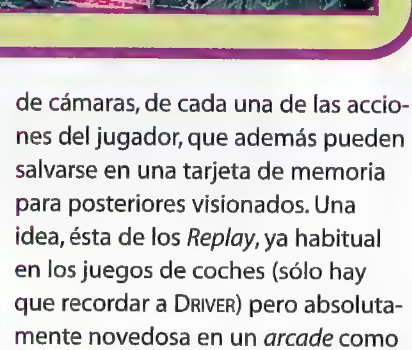
Entrenamiento

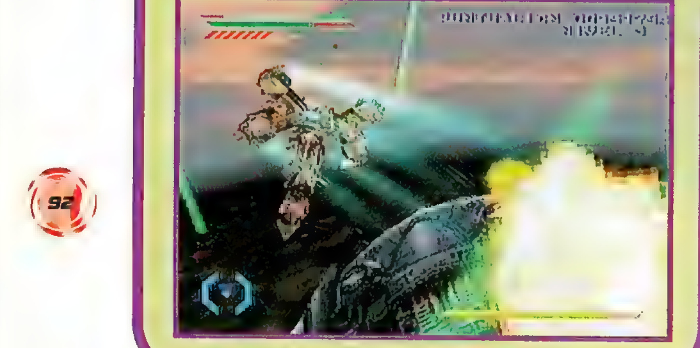
Antes de entrar de lleno en la acción del modo Historia de **Omega Boost**, te recomiendo que pases antes por la modalidad Entrenamiento para habituarte a los peculiares controles del mecha protagonista. Cuatro útiles lecciones que te enseñarán la forma de aprovechar al máximo las diferentes habilidades del "roboz".

TIEMPO 0:10:23
LECCIÓN 3
MISIÓN DE LÁSER FIJADO
LECCIÓN 1
LECCIÓN 2
LECCIÓN 3
LECCIÓN 4
ENTRAR SALIR











*Los enemigos de **Omega Boost** no sólo se componen de mechas o enormes estructuras espaciales. Hay sitio para naves convencionales, semejantes a aviones.*



de cámaras, de cada una de las acciones del jugador, que además pueden salvarse en una tarjeta de memoria para posteriores visionados. Una idea, ésta de los *Replay*, ya habitual en los juegos de coches (sólo hay que recordar a Driver) pero absolutamente novedosa en un *arcade* como éste, al que sólo puede achacársele en el plano negativo su alto nivel de dificultad. La única barra de vida decae a la velocidad del rayo cuando se trata de superar escenarios con hasta cuatro enfrentamiento directos con bestias mecánicas, y para colmo utilizar uno de los cinco *Continues* que ofrece **Omega Boost** puede cortar de raíz toda aspiración por acceder a las nada menos que diez fases extras que ofrece el juego en la modalidad Zonas, una vez superados los nueves *stages* del modo Historia. POLYPHONY DIGITAL ha dado toda una lección a BANDAI y su satélite BANPRESTO de cómo crear un buen juego de *mechas*, con gráficos de calidad y una jugabilidad bien calibrada. Es una lástima que las licencias de Macross o Gundam no cayeran en sus manos. Se acabarían las brusquedades y demás torpezas gráficas de BANDAI.

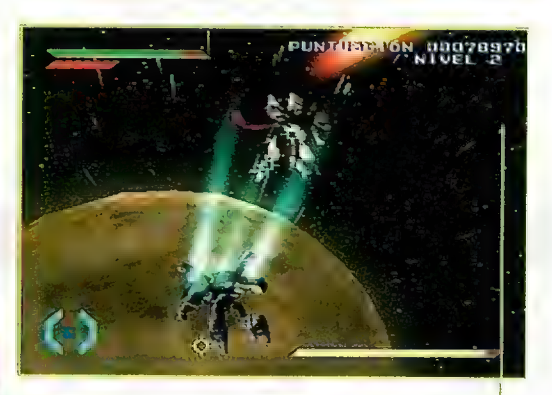
NEMESIS



*El mecha protagonista de **Omega Boost** ha sido diseñado por **Seiji Kawamori**, creador de los populares Valkiries de Macross. Es una lástima que al contrario que éstos, el robot del juego de POLYPHONY DIGITAL sea incapaz de transformarse en Battroid y Gerwalk.*

El botón SELECT permite seleccionar una vista interior al más puro estilo Doom.



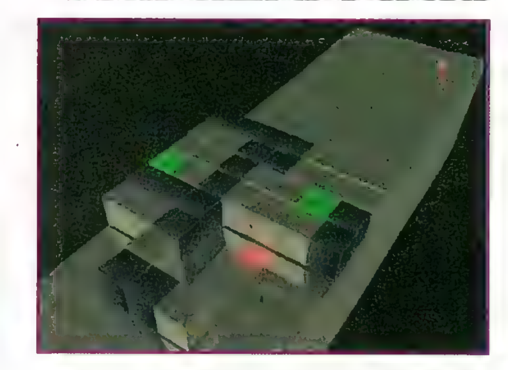


Un duelo mil veces reproducido en mangas o animes: dos mechas combaten cara a cara con las estrellas como únicos testigos. Es en estos combates donde deberás aprovechar al máximo la versatilidad de movimientos de tu robot.

CABEZAS cuadradas

Los juegos de ***puzzle*** tuvieron en Kurushi a uno de sus alumnos más aventajados. Ahora nos llega la segunda parte, con un ***editor*** y un modo para dos jugadores ***simultáneos*** como principales alicientes para continuar ***enganchados***.

Kurushi Final



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	SUGAR& ROCKETS

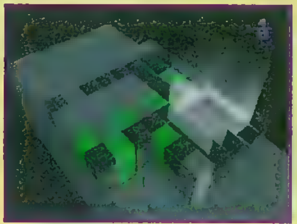
VALORACION

el interés de este juego, sin contar con los fanáticos de KURUSHI, pasa por la posesión o no de la primera parte, ya que las novedades no son ni muchas, ni demasiado útiles a la hora de ponerse a jugar.

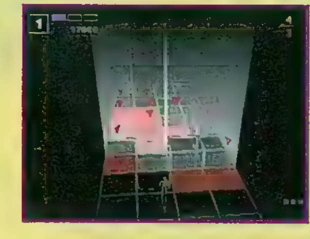
Ya el nombre lo dice todo. Estamos ante una especie de «parche» del primer Kurushi que tiene como novedades principales la incorporación de un segundo jugador en el modo *Survival*, la compatibilidad con el *Dual Shock* y la posibilidad de editar niveles. Aunque aparentemente puedan parecer incorporaciones suficientes, personalmente creo que no bastan. En primer lugar porque **Kurushi Final** casi siempre se jugará en solitario (a dobles, donde esté un juego deportivo...), las vibraciones no suponen demasiado y editar niveles tampoco alarga en demasía la vida del juego. Por lo tanto, la mecánica de eliminar bloques «tocando» el suelo antes de que te atropellen o que el suelo se desmorone es divertida, pero quizá no soporta dos juegos muy similares. Si eres *fan* de los puzzles, quizá es mejor variar a otro tipo **Devil Dice**, pero si no tienes el primero o sí y te alucinó, **KF** no es una elección, ni mucho menos, equivocada.

THE SCOPE

Modos de Juego



100 ATTACK
100 puzzles que deberemos solventar en un número de pasos determinado.



KURUSHI FINAL
Ir avanzando niveles de forma continua tratando de no quedarte atrapado por los cubos.



SURVIVAL
Resistir al avance de los bloques el mayor tiempo posible. Se puede jugar a dobles.



CREATE
Diseña tus propios niveles. Puedes establecer el número de pasos para solventarlo.

KURUSHI FINAL

PUZZLE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Tableros	100
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 67

obviamente, este apartado se resiente mucho por culpa del género al que está dedicado el juego. De todas formas, quizá peca de una excesiva sobriedad gráfica, aunque insistimos, no es algo necesario.

MUSICA 85

este apartado es realmente brillante, como músicas muy rotundas que parecen de la banda sonora ambiental de una película. Realmente buenas y agradecidas al oído.

SONIDO FX 83

A pesar de que en número son escasos, el hecho de estar doblado al castellano merece que sea reconocido. Dentro del juego los sonidos se limitan al de los cubos al caer o desaparecer, y a los gritos del personaje.

JUGABILIDAD 87

Aunque, personalmente, este juego no tiene nada que hacer ante un BUST A MOVE, por ejemplo, sí que hay que considerar que hay gente a la que puede atraerle este tipo de juegos que devoran las meninges.

GLOBAL



\+ el modo dos jugadores, el editor y la compatibilidad con Dual Shock.

\- si ya se tiene el primero, es mejor buscar otro puzzle.



No verás nada MEJOR

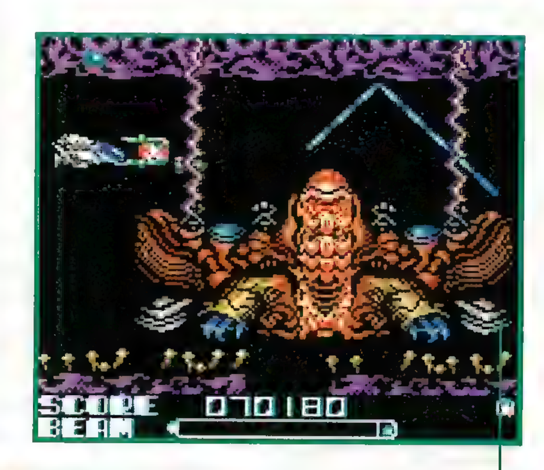
R-Type DX

No es que la **calidad** de los dos R-Type programados para Game Boy nos haya pillado por sorpresa, pero lo cierto es que nunca llegamos a **pensar** que en Game Boy Color se llegasen a **hacer** este tipo de cosas. R-Type DX es, hoy por hoy, lo mejor que existe, **técnicamente** hablando, para Game Boy Color.





Todo ello a pesar de que **R-Type DX** no está libre de fallos, algunos de ellos bastante importantes. Y es que alcanzar tales cotas de perfección técnica es realmente complicado, más aún cuando entra en juego un *hardware* que, todo hay que decirlo, resulta bastante anticuado. No estamos acostumbrados a ver fases a todo color (¿cómo hará esta gente para salvar las limitaciones de ***Game Boy Color***?), repletas de *sprites* moviéndose a gran velocidad por la pantalla y con presencia incluida de *scroll parallax*, un bien poco común en los juegos para ***Game Boy***. Hablamos sobre todo de R-Type II en su versión color, aunque la nueva adaptación de R-Type no le anda a la zaga. Los problemas, aunque suene extraño, llegan por culpa de la enorme calidad de la pantalla *LCD* de ***Game Boy Color***. Con anterioridad, en las antiguas ***Game Boy*** y ***Game Boy Pocket***, cuando el número de *sprites* en pantalla era demasiado elevado, se producía un efecto de *flickering* que quedaba camuflado por la lentitud de refresco de la





COMPARANDO *No es cuestión de entrar en comparaciones, pero las diferencias entre R-Type y R-Type II son numerosas. En cuestión de gráficos, R-Type II le da un impresionante repaso.*

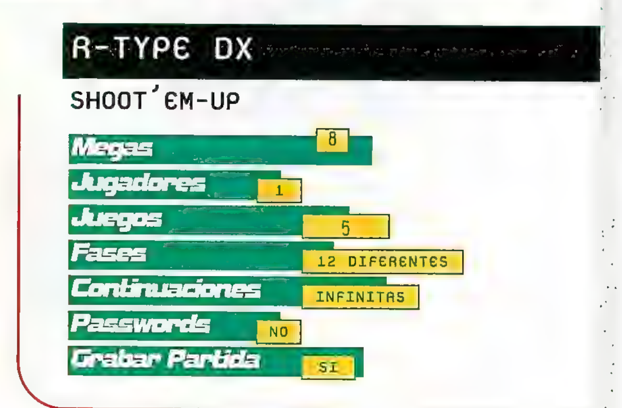




FLICKERING *La gran calidad de la pantalla de* ***Game Boy Color*** *resulta negativa en ocasiones. En* ***R-Type II****, por ejemplo, impide disimular convenientemente el indeseado efecto Flickering.*

VALORACION

Tanto R-TYPE como R-TYPE II para GAME BOY eran auténticos juegazos. Ahora, con la llegada de una versión a todo color que combina ambos títulos, no podemos más que quitarnos el sombrero. Pese a ciertos fallos que se comentan en el texto principal, todo lo demás en R-TYPE DX raya a un nivel muy por encima de lo esperado. R-TYPE DX es un nuevo clásico.

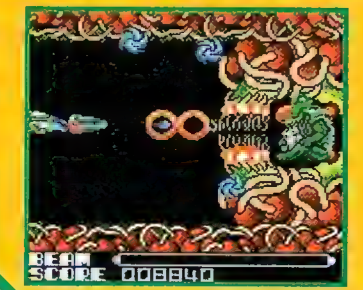




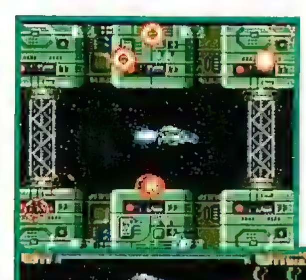
R-Type DX



R-Type DX combina ambos juegos para conformar un *shoot'em-up* de 12 niveles de longitud. Al igual que las adaptaciones para ***Game Boy Color*** de R-Type y R-Type II, en **R-Type DX** guarda en la memoria del cartucho el último nivel que se haya superado, con lo que no habrá que volver a empezar desde el principio cada vez.

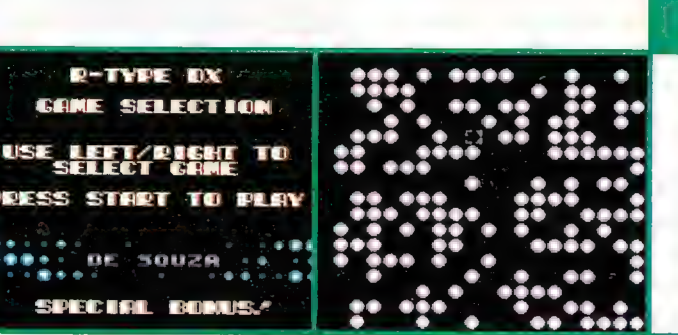






SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO



¿Y al final qué?

Si te terminas **R-Type DX** (R-Type + R-Type II), IREM te obsequiará con un sencillo pero curioso juego de *bonus* que ellos han dado en llamar De Souza. El «juego» en cuestión es el famoso juego de la vida, con el que es posible comprobar la evolución de una colonia a partir de un número determinado de individuos.

pantalla. La nueva pantalla de cristal líquido de ***Game Boy Color***, con su enorme frecuencia de refresco, no camufla estos errores, con lo que el indeseado efecto *flickering* (el dichoso parpadeo) se ve acentuado hasta el punto de desaparecer elementos tan importantes como los disparos enemigos. Esto, por suerte, no resulta apreciable hasta muy avanzado R-Type II, por lo que en cierto modo puede llegar a ser perdonado. En cuanto al juego en sí, **R-Type DX** incorpora las versiones originales para ***Game Boy*** de ambos R-Type, así como las respectivas actualizaciones de ambos juegos para ***Game Boy Color*** (no sólo se ha añadido color, también se han modificado algunos gráficos). La versión **R-Type DX**, por otro lado, engloba en un sólo juego ambas partes, combinando los niveles de uno y otro juego para conformar un *shoot'em-up* llamado a pasar a la historia de ***Game Boy Color***.

J. C. MAYERICK



GRAFICOS — 95

R-Type DX se merecía un punto más en este apartado, pero hemos decidido no darlo como castigo al indeseado efecto flickering. se podían haber buscado otras soluciones al problema, pero no se ha hecho. por lo demás, genial.

MUSICA — 94

una soberbia banda sonora para un juego soberbio a todas luces. con R-Type DX, además, podrás disfrutar de las músicas de ambos juegos en una sola aventura. ¿quién no recuerda la pegadiza melodía de un clásico como R-Type?

SONIDO FX — 92

no se puede poner ninguna pega a los efectos de sonido del juego, aunque como en otros títulos para Game Boy, cuente con el defecto de no integrarse correctamente con la música. ésta, a veces, queda entrecortada.

JUGABILIDAD — 94

partiendo de la base de que R-Type DX no es más que la versión remozada de dos juegazos como R-Type I y II, no queda mucho más que decir. sólo que, además de sus soberbios gráficos, hay que sufrir una endiablada dificultad.

GLOBAL



\+ sus soberbios gráficos y enorme jugabilidad.

\- el dichoso parpadeo (flickering) de los gráficos. en algunos casos es dramático.

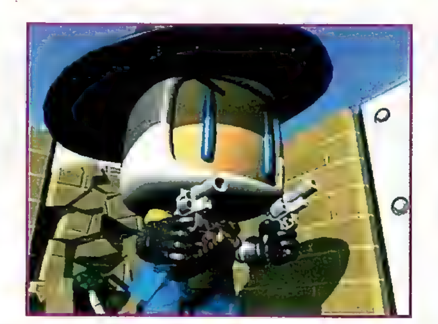
Más BOMBER que nunca

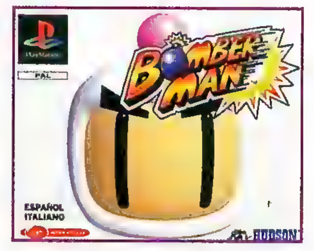
Si fuiste uno de los ***millones*** de ***fanáticos*** del pequeño Bomber en sus etapas en 8, 16 y 32 bits, este Bomberman de PlayStation puede devolverte a los ***mejores*** momentos de aquellos tiempos en que la ***jugabilidad*** era siempre lo primero.





Por tristes experiencias sufridas en el pasado con otros títulos, muchos sabéis que eso de apostar descaradamente por la jugabilidad puede saldarse con importantes descuidos en otras materias también significativas como, por ejemplo, el apartado gráfico. Este no es el caso de **Bomberman** para ***PlayStation***. Todo está a la altura de lo esperado pese a contar con un espartano esquema con sólo dos grandes modos de juego y un cuadro de opciones la mar de sencillo. Así, es posible que a primera vista su modo normal, con dos estéticas, pueda parecernos algo cutre pero, tras unas partidas, comprobaréis que se trata de un reto bastante interesante. Reproduciendo, más o menos, lo que hace muchos años nos encontramos en 8 *bits*, en esta modalidad con escenarios con *scroll* tendremos que acabar con los bichitos y encontrar la puerta de acceso a otro nivel. Un concepto sencillo que en la práctica se complica y acaba por engancharnos por su dificultad creciente y por el escaso margen de tiempo. En cuanto al otro modo, el *Battle*, es la estrella indiscutible del CD tanto en su opción individual como en la modalidad para cinco jugadores simultáneos con *Multitap*.





Este gráfico te indicará quién eliminó a quién en la partida. Es triste cuando uno es el que se elimina a sí mismo...

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT

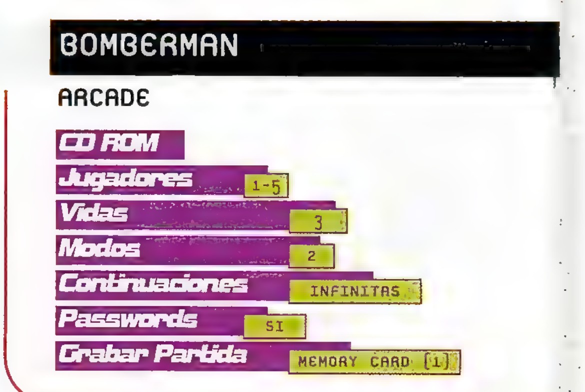
VALORACION

HUDSON SOFT ha decidido que una de sus mayores joyas, tras unos escarceos con las 3D, vuelva a los senderos y las maneras que le dieron la fama. BOMBERMAN para PLAYSTATION es, simplemente, el BOMBERMAN de toda la vida, y eso debería ser suficiente para que nos alegráramos de su existencia. Bueno, sencillo y tremendamente divertido, es evidente que no necesita cosas nuevas para seguir arrasando.



Para los que tengan la tarjeta llena o perdida, HUDSON SOFT ha tenido el detalle de incluir passwords.

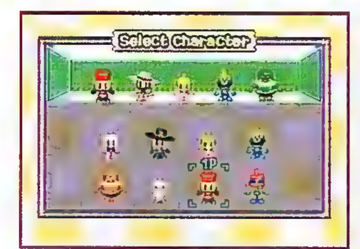


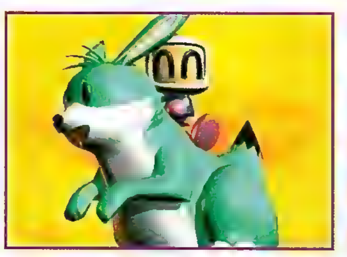


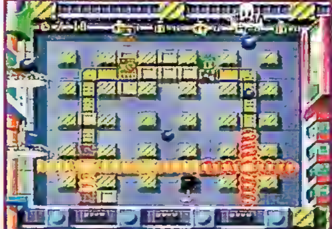
BOMBERMAN

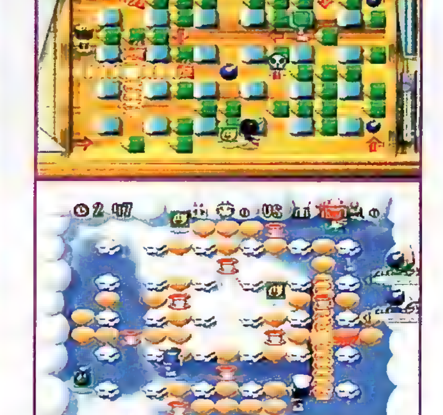
ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-5
Vidas	3
Modos	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)











El campeón del modo Battle tendrá la oportunidad de ampliar su arsenal lanzando un yo-yo a una columna móvil de items diversos.





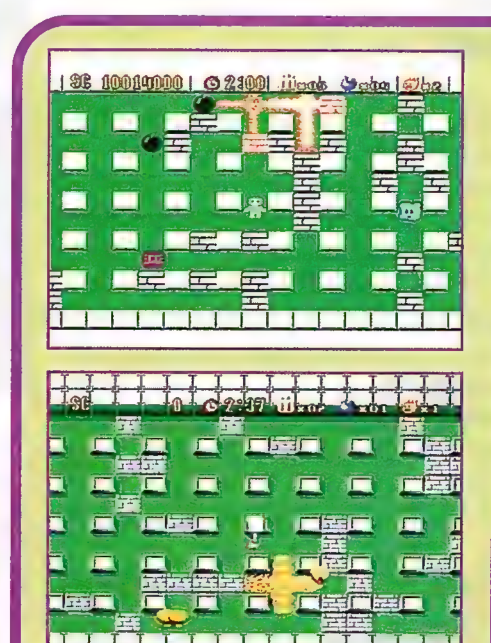
Divertido, trepidante y con un montón de escenarios y opciones, sólo por este modo ya merece la pena comprar **BOMBERMAN**. Uno de estos antológicos campeonatos *Battle*, ya sea por equipos o cada uno por su parte, resume lo mejor del «fenómeno Bomberman»: acción total repleta de intensidad y emoción. Resumiendo, si te gustaron los otros BOMBERMAN, esta versión jamás debiera estar ausente en tu colección.

DE LUCAR



La victoria final en un Campeonato Battle será amenizada por una divertida secuencia. En este caso, ésta es la celebreción del modo Tag Team.

2 Looks



En el modo normal tendremos la oportunidad de elegir entre estos dos diseños. El retro imita al que en su día se pudo ver en 8 *bits*... aunque con ligeros cambios gráficos. El *look* más actual es más vistoso, pero sigue siendo un tanto sobrio y tristón comparado con los del modo *Battle*.

GRAFICOS 83

El modo Normal, ya sea el Look retro o el moderno, no es tan vistoso como en otras ediciones, pero el modo Battle sí cuenta con detalles y elementos de los grandes BOMBERMAN de todos los tiempos.

MUSICA 92

Tan divertidas y refrescantes como siempre. Variadas, pegadizas y perfectas para un juego con tanta acción y adrenalina como éste.

SONIDO FX 83

No hay demasiados alardes en materia de sonido, pero los que están y las voces de los personajes cumplen con su cometido de una manera correcta. Si lo hubieran exagerado demasiado podrían haber sido un poco cargantes.

JUGABILIDAD 93

El modo normal al principio parece poca cosa, pero luego se anima muchísimo. El Battle está entre lo más divertido y emocionante que encontrarás en este género a pesar de su simpleza.

GLOBAL



 El modo Battle es de lo más divertido que hay en PSX.

– En el modo normal se podía haber trabajado mejor el diseño de los escenarios.

Juego de NIÑOS

Los personajes de la popular serie de **animación** de **Nickelodeon** protagonizan un **atractivo** y simpático arcade de plataformas que aúna todo lo necesario para meterse en el bolsillo a los más **jovenes** usuarios de PSX.

En consonancia

con el estreno en los cines españoles del primer largometraje de animación basado en sus aventuras, los personajes de la serie de TV **Rugrats** llegan a ***PlayStation*** para protagonizar un colorista y divertido título, destinado en exclusiva al mercado infantil. Son los niños, especialmente aquellos que sean seguidores de la serie, los que más van a apreciar las voces en castellano (a cargo de los mismos actores de doblaje del *show* televisivo) y la mecánica totalmente alineal y anárquica de **Rugrats**, repartida a través de sus quince fases, incluyendo las de *bonus*. A diferencia de otros títulos para ***PSX*** destinados al mercado infantil, como Hercules o Bichos, capaces de cautivar también al público adulto, **Rugrats** es un título específico para críos. Si eres un usuario talludito, de esos que lucen barba y acostumbra a pasar las tardes con Metal Gear Solid, este juego te parecerá una chorrada. Pero te aseguro una cosa: déjale el mando a tu hijo, sobrino o hermano pequeño y verás como se lo pasará como nunca con las andanzas de Tommy, Chucky o Angélica. A





SPIKE *El perro de Tommy tiene un papel muy activo dentro del juego. Gracias a él podrás alcanzar al ganso que ha robado la dentadura postiza del abuelo, o rescatar de la cloaca a la muñeca de Angélica.*





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	THQ
PROGRAMADOR	n-SPACE

VALORACION

La apuesta de THQ y n-SPACE por crear un título de calidad específico para el público infantil ha resultado todo un éxito. Hoy por hoy, RUGRATS es de lo mejor que se puede adquirir para un niño pequeño en el mercado de PLAYSTATION. Es lo suficientemente sencillo como para que el propio crío sepa desenvolverse por sí mismo dentro del juego, disfrutando con los diálogos en castellano de los personajes y la cantidad de misiones a superar. Y cuando vengan sus amigos a casa podrán participar con él en un divertido torneo de minigolf.



EL ESCONDITE *Angélica le ha robado a Chuckie las gafas en el peor momento, en pleno juego del escondite. A pesar de ello, Chuckie deberá esforzarse por descubrir a sus amigos.*

RUGRATS

ARCADE/PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	3
Fases	15
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)













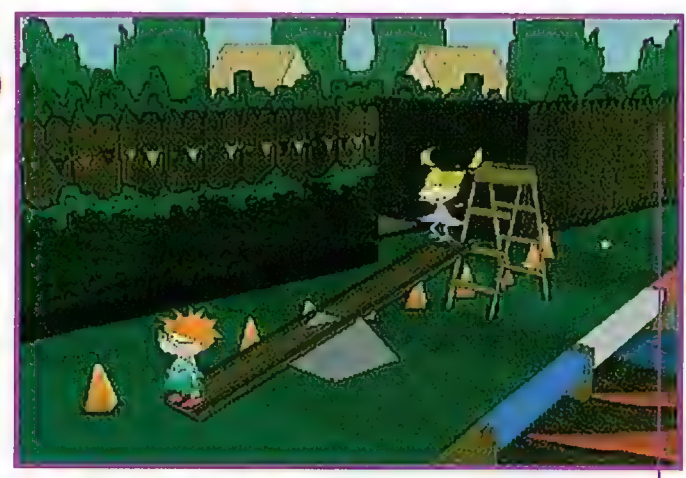
IDENTICO A LA SERIE El motor 3D se encarga de dar vida a las incontables secuencias, incluida la cabecera de la serie.

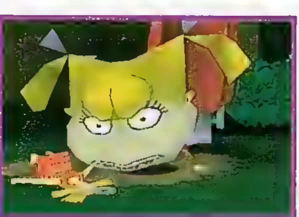
Reptar





Reunir todas las piezas del puzzle de Reptar tiene como recompensa la fase final donde podrás guiar al gran saurio en un tour de destrucción por toda la ciudad. La meta es el ayuntamiento, donde Reptar deleitará a los espectadores con un sorprendente número de claqué.





CIRCUS ANGELICUS En otra de las misiones, la caprichosa Angélica convence a los niños para crear un circo muy particular

MINIGOLF Concebido como una actividad extra fuera del juego principal, el minigolf permite a cuatro jugadores enfrentarse a lo largo de 9 hoyos.

ellos poco les importa que el entorno 3D sea algo brusco. Les basta con alucinar con el gigantesco tamaño de los personajes, el minigolf para cuatro jugadores o las divertidas misiones (jugar al escondite, participar en un circo casero…). Estamos sin duda ante uno de los mejores juegos de ***PSX*** para niños. Habrá otros en el mercado, pero ninguno conectará con tu hijo o sobrino como **RUGRATS**.

NEMESIS

GRAFICOS 84

la excesiva brusquedad quita bastantes puntos a unos gráficos bastante vistosos y coloristas, ideales para el tipo de usuario al que van destinados. es obligatorio hacer una mención al gran tamaño de los personajes, que llegan a ser enormes.

MUSICA 90

La pegadiza sintonía de la serie acompaña la secuencia de introducción, que reproduce al milímetro la cabecera de la serie, pero en 3D. Los fans del show de TV reconocerán también el jingle que ameniza el título de cada episodio.

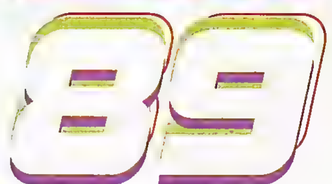
SONIDO FX 92

Nos avisaron que llegaría doblado al castellano, pero no podíamos imaginar que sería con tanta calidad. Los actores de doblaje de la serie ponen su voz a todos los diálogos. Lo mejor, las frases de Tommy durante el juego

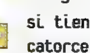
JUGABILIDAD 89

RUGRATS es demasiado fácil para un adulto, pero es ideal para un niño pequeño. Tu sobrino/a, hijo/a o hermano/a se lo pasará en grande por sí mismo, sin requerir en ningún momento tu ayuda.

GLOBAL



+ Las voces en castellano y el minigolf.



− si tienes más de trece o catorce años, busca otro juego...

Un día DE FURIA

Rampage 2 Universal Tour

Los ***mutantes*** de Midway retornan a N64 para sembrar de nuevo la ***destrucción*** en ciudades de todo el mundo, y en esta ocasión, de todo el universo. Ni la Luna, Venus o Marte están ***preparadas*** para recibir la ***visita*** de George, Ralph, Lizzy y sus cuatro nuevos amigos.

SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR MIDWAY
PROGRAMADOR AVALANCHE SOFT.

Si el clásico RAMPAGE de los años 80 tenía como escenario las ciudades de **Estados Unidos**, y su secuela WORLD TOUR las de todo el mundo, en **RAMPAGE UNIVERSAL TOUR** el caos y la destrucción escapan de los límites de la madre Tierra para alcanzar otros planetas y sistemas solares. Tres nuevos mutantes (Boris el rinoceronte, Curtis el ratón y Ruby el cangrejo) surgen de los laboratorios de Scumlabs (esta gente no escarmienta), con el objetivo de liberar a los protagonistas del RAMPAGE original (George el mono, Lyzzy el lagarto y Ralph el hombre lobo) cautivos en distintos continentes. Para llegar a ellos, el jugador o jugadores deben destruir cada una de las ciudades que encuentren a su paso. Liberados George y Cía, una visita a la misteriosa base del Area 51 permitirá liberar a un séptimo personaje, Myukkus, y con él saltar al espacio exterior, donde es posible sembrar el pánico en otras tantas ciudades alienígenas, como la Luna, Marte o las lunas de Júpiter como escenario. Estas urbes extraterrestres son la principal novedad (y casi única) de **UNIVERSAL TOUR** respecto a la anterior entrega. El desarrollo y la mecánica permanecen idénticos, salvo por la



AL RESCATE

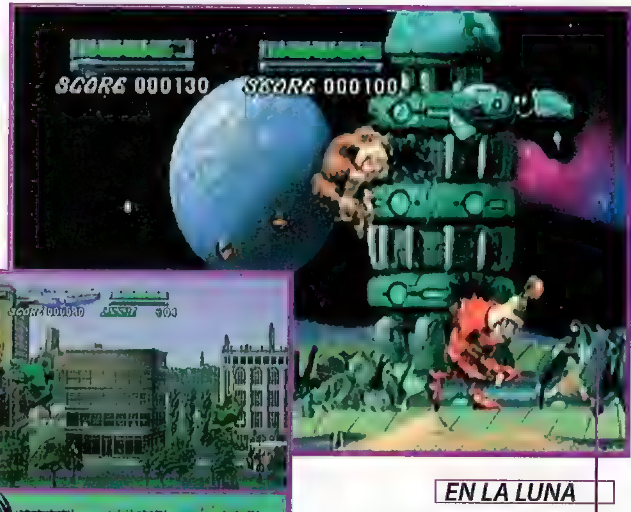
Los tres protagonistas del RAMPAGE original y su secuela World Tour, (George, Lizzie y Ralph) han sido capturados al fin por las fuerzas del Orden. Tu misión primordial será rescatarlos de su cautiverio en tierras de Asia, América y Europa.

100



DESTRUCCION

Antes de pisar otros planetas, es preciso dejar en el peor estado posible las ciudades de La Tierra. Nueva York, Tokio, Roma, Barcelona o Madrid serán algunas de las metrópolis en las que deberás dejar huella. De paso podrías merendarte algunos peatones...



EN LA LUNA

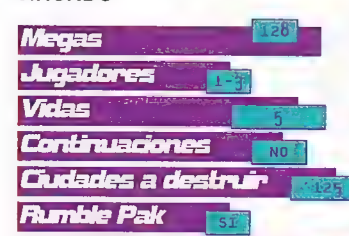
Aunque THE SCOPE está allí desde hace tiempo, ésta es la primera vez que los mutantes pisan otros planetas y sus satélites. Allí encontrarán bastante vida, aunque no inteligente.

VALORACION

Al igual que sucede con las sucesivas entregas de TETRIS, RAMPAGE UNIVERSAL TOUR no ofrece grandes novedades respecto a la entrega anterior, pero no decepcionará a los fans más enfermizos de la saga, ya que ofrece nada menos que 125 ciudades más para destruir. Pero si WORLD TOUR te pareció un auténtico rollo, esta secuela no te hará cambiar de idea. Es simplemente más de lo mismo.

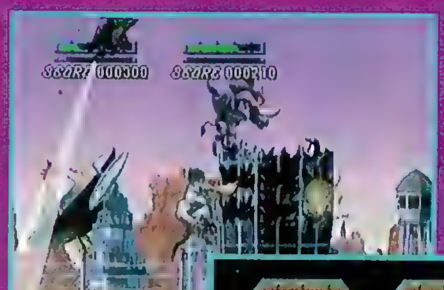
RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

ARCADE



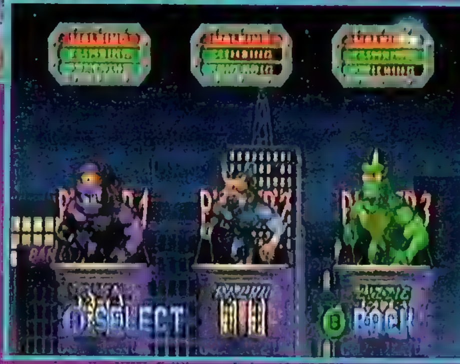
Mutantes

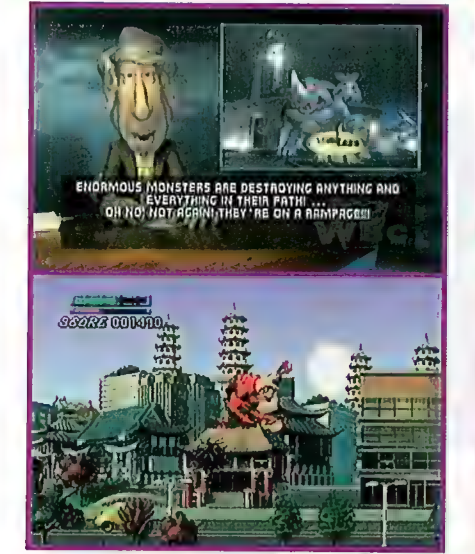
Aunque al principio sólo podrás elegir entre tres mutantes (Boris, Curtis y Ruby), más adelante podrás sumarles el trío protagonista del primer RAMPAGE (George, Lizzy y Ralph) y un hercúleo alienígena llamado Mukkyus.



Ya sea mediante un truco o simplemente avanzando por el juego, hacia el final de RAMPAGE podrás elegir entre siete mutantes distintos.





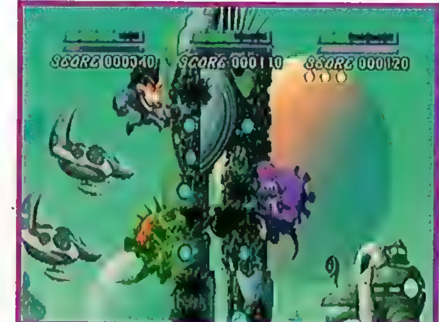






La última frontera

El Espacio y la múltitud de planetas que lo habitan sirven de escenario a las últimas y más originales fases de RAMPAGE UNIVERSAL TOUR. Ya sea en la Luna, en Marte o Europa (una de las lunas de Júpiter), el desarrollo permanece idéntico al de las ciudades terrestres. Lo único que varía son la forma de los edificios y la naturaleza de los habitantes a devorar y vehículos a destrozar. Por una vez, van a ser los marcianos quienes teman la llegada de formas de vida terrestre…

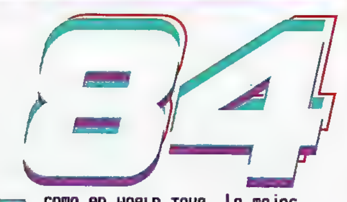


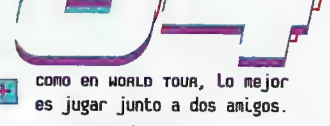
incorporación de los cuatro nuevos mutantes y poco más. Si disfrutaste enfermizamente con WORLD TOUR, esta secuela te gustará, ya que ofrece nada menos que 125 ciudades más donde ejercer la destrucción más extrema. En cambio, si RAMPAGE WORLD TOUR te pareció en su momento monótono y aburrido, este juego no te va hacer cambiar de opinión. En definitiva, más de lo mismo, con todo lo malo y bueno que ello conlleva. Gráficamente, en comparación con la versión **PSX** (que comentaremos en el momento en que nos llegue una copia producida), la entrega **N64** es bastante correcta, con personajes bien animados y sin sufrir ralentizaciones. La cómica *intro* animada del original **PLAYSTATION** ha sido sustituida por una pantalla estática, pero los usuarios de **N64** ganan en no tener que soportar las cargas entre una ciudad y otra (lo que tras 80 pantallas se agradece). Si no pudiste conseguir en su momento WORLD TOUR ahora tienes una nueva oportunidad. Si ya lo tienes, **UNIVERSAL TOUR** quizá no te merezca la pena.

NEMESIS

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	85	80	82	84
Rebosantes de detalle, las ciudades de RAMPAGE son un escenario de lujo para las andanzas de los mutantes de MIDWAY, dotados de una animación de gran calidad. También destacan las explosiones y algún que otro FX gráfico.	Comenzando por la melodía que ameniza las pantallas de opciones (al más puro estilo años 70), es preciso destacar la calidad de la banda sonora de UNIVERSAL TOUR, teniendo en cuenta que hablamos de una NINTENDO 64.	Explosiones, sonido de demolición y algunos gruñidos son la base de los efectos de sonido de UNIVERSAL TOUR. No esperes encontrar aquí ni uno solo de los diálogos digitalizados de la entrega para PLAYSTATION.	Otra cosa es que acabe resultando monótono por su desarrollo, pero lo que es innegable es el perfecto control de los mutantes protagonistas y la carga adictiva resultante de la destrucción de una ciudad tras otra.	+ Como en WORLD TOUR, lo mejor es jugar junto a dos amigos. − Pocas novedades respecto a la anterior entrega.

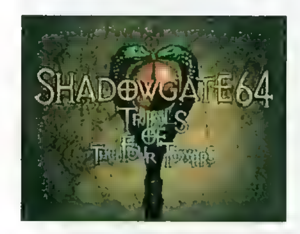






El corredor de la MUERTE

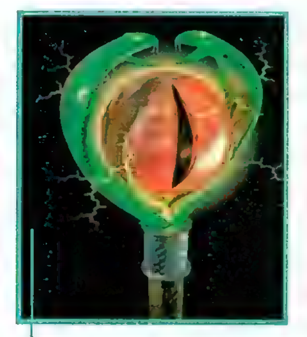
Shadowgate 64: Trials of the Four Towers



A uno le cuesta imaginar que una **aventura** como Shadowgate sea la **elegida** para ser convertida a un sistema como Nintendo 64. Más que nada porque, de no haber sido por la **brillantez** de sus programadores, ahora estariamos hablando de un impresionante **descalabro**.

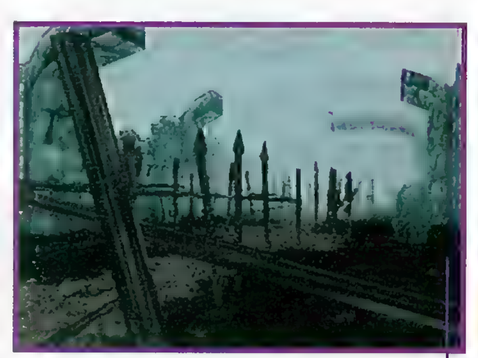
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KEMCO
PROGRAMADOR	TNS

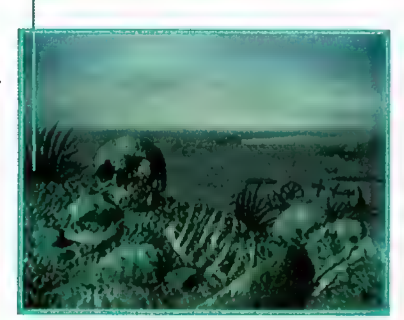


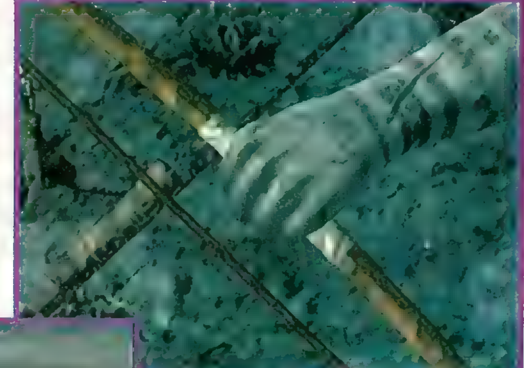
DE VUELTA *El clásico de INFINITE VENTURES ha vuelto ofreciendo más de lo mismo: dificultad.*

Aunque el desarrollo acaba siendo básicamente el mismo de todos los demás SHADOWGATES (el hilo argumental es totalmente distinto), lo cierto es que la gente de KEMCO ha sabido potenciar un aspecto tan importante como el de la ambientación. Sobre todo en lugares como los cementerios e interiores de templos y palacios, donde el desarrollo gráfico alcanza las notas más sobresalientes, es donde uno tiene la necesidad de seguir avanzando por ver qué se va a encontrar detrás de ésta o aquella puerta. La fuerza de **SHADOWGATE 64**, por desgracia, se queda en el apartado gráfico. Lo que este título no puede hacer es luchar contra su pasado, y aunque el sistema de juego de los anteriores SHADOWGATE lograse excelentes críticas entre los expertos aventureros, hoy por hoy no es factible un tipo de juego así. La enorme soledad que invade a todo el juego y la compleja resolución de los puzzles (algunos de ellos rozando el campo de la ilógica) son los principales culpables de que **SHADOWGATE 64** acabe por desesperar al jugador. No hablamos ya de la posibilidad de morir en cualquier descuido (característica afín a todo SHADOWGATE que se precie), sino a la triste realidad de saber que lo único que invita al jugador a continuar es la posibilidad de encontrar en su camino nuevos y bellos lugares.



*Aunque pueda parecer un diseño 2D, lo que aparece sobre estas líneas es una instantánea del paseo por el cementerio de **SHADOWGATE 64**. El motor 3D del juego, sin ser especialmente rápido, sí ofrece unos resultados gráficos más que convincentes.*





INTRO *Aunque corta, la intro de **SHADOWGATE 64** es un derroche de imaginación y diseño. No está nada mal, más aún si se tiene en cuenta la usencia de un sistema de almacenamiento másivo como el CD-ROM.*

VALORACION

SHADOWGATE 64 lo tenía casi todo para convertirse en una excelente aventura, pero finalmente ha pecado de no haberse sabido adaptar a los nuevos tiempos. Pese al excelente trabajo gráfico realizado, SHADOWGATE sigue siendo esa típica aventura de resolución ilógica más propia de otras épocas. Lo que sí es de agradecer es que todo el juego esté traducido a un correcto castellano.

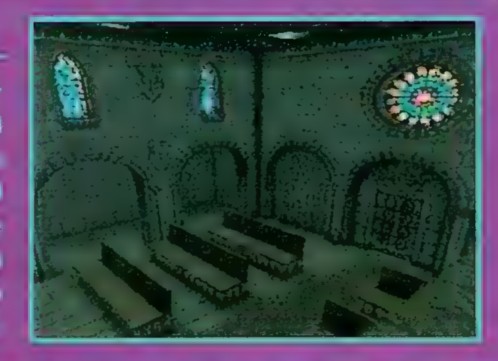
SHADOWGATE 64: TRIALS OF.

AVENTURA GRAFICA

Megas	128
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	4 TORRES
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (30 BLOQUES)

Observa...

En SHADOWGATE 64 todo tiene un por qué, y de ahí la imperiosa necesidad de observar con detenimiento cada uno de los lugares que componen el mundo SHADOWGATE. Por desgracia, de nada te servirá razonar, pues gran parte de situaciones tendrá una resolución a todas luces ilógica.





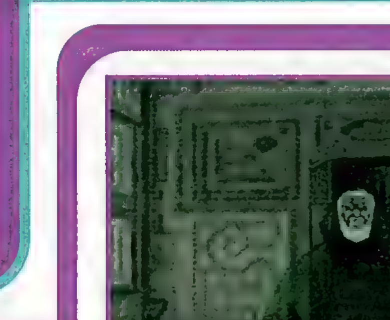








SHADOWGATE 64 es un juego que puede gustar a los incondicionales de la saga, pero dejará insatisfechos al resto de aventureros. Sólo la pericia de sus creadores (a la hora de crear el mundo 3D de SHADOWGATE) logra que esta última producción de KEMCO no sea un auténtico fracaso. De quién es la culpa es muy difícil de valorar, pero creemos que una vez iniciada la revolución técnica de la saga, también se podía haber dado un pequeño repaso al desarrollo original del juego. **J. C. MAYERICK**

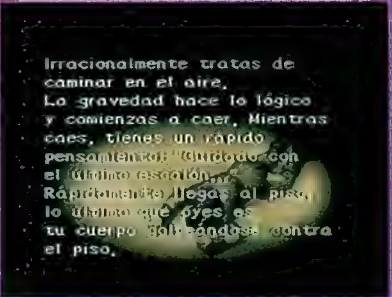


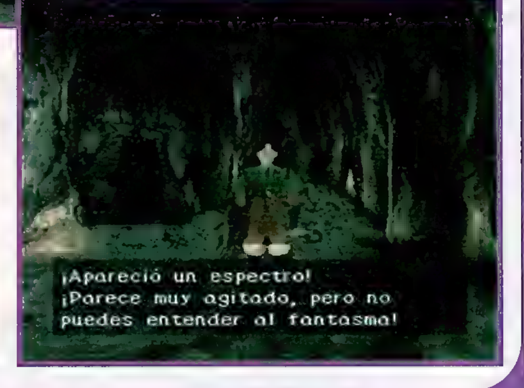




Puro Shadowgate

SHADOWGATE 64 conserva todas las características innatas de los títulos de la saga. Seres espectrales que aparecen en el momento más inesperado, infinidad de objetos cuya utilidad es más que cuestionable, puzzles ilógicos capaces de desquiciar al más sensato y, cómo no, la siempre sorpresiva muerte que acude a nosotros en el peor momento y sin justificación alguna. Por lo menos tendrás la oportunidad de esbozar una pequeña sonrisa al leer los «descriptivos» textos que acompañan a cada una de las muertes. Todo imaginación.





GRAFICOS — 90

es lo mejor de todo el juego. el entorno 3D crea una ambientación perfecta y algunos lugares, como el cementerio, parece increíble que estén desarrollados en tres dimensiones. La lástima es que todo se mueve un poco lento.

MUSICA — 65

muy buenas melodías. en algunas ocasiones recuerdan incluso a las del clásico CASTLEVANIA. Nada extraño si se tiene en cuenta que la estética de los juegos (no hay más que ver las intros) son muy semejantes.

SONIDO FX — 90

si decíamos que el entorno 3D del juego es realmente bueno, no podemos decir menos de los efectos de sonido. ir por los túneles, cementerios y demás estancias de shadowgate no sería lo mismo sin sus soberbios efectos.

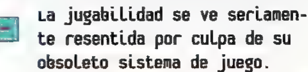
JUGABILIDAD — 75

no nos entra en la cabeza que los programadores de este SHADOWGATE no hayan caído en la cuenta de que NINTENDO 64 no es una GAME BOY o una NES. Debían haberse esforzado por potenciar el sistema de juego, modernizándolo.

GLOBAL



83



+ el entorno 3D, los efectos y los textos en castellano.
− La jugabilidad se ve seriamente resentida por culpa de su obsoleto sistema de juego.

Si no lo veo no LO CREO

Holy Magic Century

Hay veces en que, por mucho que ***se intente***, resulta imposible ***encontrarle*** el lado positivo a un juego. Nos ha ocurrido con este Holy Magic Century, muy a nuestro ***pesar***.

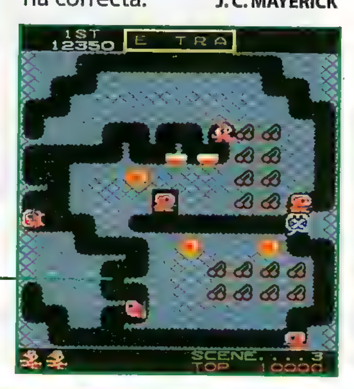
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN INT.
PROGRAMADOR	IMAGINEER



No es lógico que lo que debería haber sido un interesante *RPG*, haya terminado siendo un sencillo *arcade*, basado además en un título con diecisiete años de historia (Mr. Do de TAITO para más señas). Más aún cuando tras un par de partidas, los apenas veinte niveles de que consta el juego han caído uno detrás de otro (en teoría tiene niveles infinitos, pero éstos se repiten constantemente). Si se tiene en cuenta que el Mr. Do original de 1982, con mucho mejores gráficos que este **Holy Magic Century**, apenas ocupaba 56K, la pregunta es: ¿qué se ha hecho con las 1024K del cartucho de ***Game Boy Color***? La respuesta es una incógnita, aunque es posible que el juego en sí sea la tapadera de algo mucho más impactante. Sea lo que sea, nosotros no se lo hemos encontrado, con lo que no nos queda más remedio que proclamar a los cuatro vientos este pequeño resbalón de IMAGINEER. Un simple lunar en una trayectoria correcta.

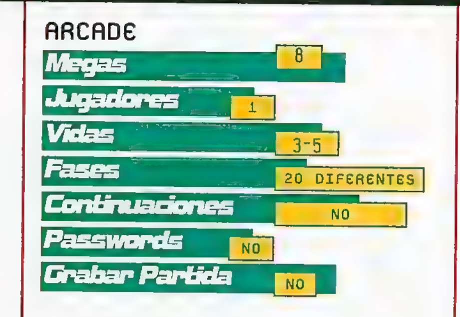
J. C. MAYERICK



MR. DO *Pese a sus diecisiete años de vida, este* Mr. Do *demuestra ser mucho mejor juego que* ***Holy Magic Century***.

VALORACION

Es difícil catalogar a un juego como Holy Magic Century cuando realmente hay muy poco que ver en él. Es una réplica casi idéntica del clásico Mr. Do, aunque como novedad incorpora la presencia de jefes finales cada cinco fases (muy sencillos de eliminar). Lo peor es que apenas te durará unos minutos.



HOLY MAGIC CENTURY

ARCADE

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3-5
Fases	20 DIFERENTES
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 80

Dentro de la sencillez, no están mal del todo, aunque lo más sobresaliente son los cinemas que aparecen en algunos momentos de juego, escasos pero de calidad. El tamaño de los jefes finales es mínimo.

MUSICA — 60

Aunque no están nada mal las doce melodías de que consta el juego, lo cierto es que la enorme celeridad con que se finaliza impide disfrutar de ellas con plenitud. En fin, visto los visto, poca importancia tiene.

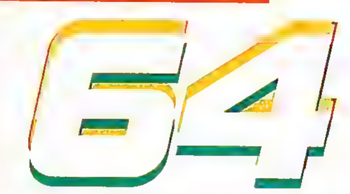
SONIDO FX — 75

Pocos efectos de sonido y de una calidad relativa. No es cuestión de que el apartado esté mal trabajado, sino simplemente de que el juego no se presta a mayores recreaciones. Así de sencillo.

JUGABILIDAD — 55

Mr. Do es un juego divertido... o por lo menos lo era en las múltiples adaptaciones que de él se hicieron. La lentitud con que se mueve el personaje y la escasez de niveles hace que éste pierda todo su encanto.

GLOBAL



+ Los diez o veinte minutos que te dure el juego serán divertidos.

− El problema llega después, cuando ya no queda nada más por jugar.

Cuán molesto HORMIGUEO

A Bug's Life

Es ***curioso*** que las dos últimas películas de animación por ordenador, ambas con ***hormigas*** como protagonistas, y ambas versionadas para Game Boy Color, se ***lleven*** una puntuación similar. Normal ante la escasa ***calidad*** de ambos juegos.



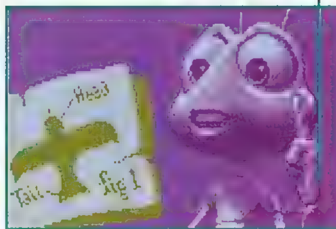


IMPRECISO CONTROL *Aunque el juego en general no resulta para nada agraciado, hay algo que nos llama especialmente la atención: la respuesta del personaje. Responde tarde y mal, con lo que resulta difícil calcular saltos o ataques contra los enemigos.*

SUPER Información

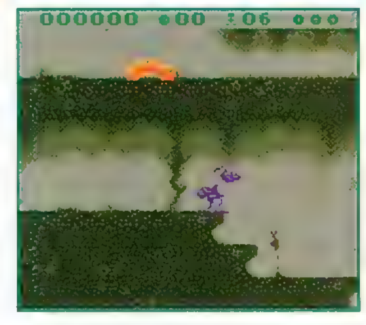
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	T-HQ
PROGRAMADOR	TIERTEX











No tenemos mucha suerte con las hormigas, no. Ya el mes pasado lamentamos la escasa calidad de Antz, y este mes de nuevo nos toca disentir con lo que por ahora es el último lanzamiento de T•HQ: **A Bug's Life.** La última creación de **John Lasseteer** (que no alcanza la calidad de Toy Story, ni de lejos), no ha podido contar con una adaptación para ***Game Boy Color*** lo suficientemente afortunada. El juego, de plataformas, cuenta con unos gráficos correctos y poco más. Tanto el *scroll* de pantalla como el movimiento de los personajes es realmente brusco. Además, el control del personaje protagonista es poco preciso, y lo que es peor, el juego cuenta con tan sólo 10 niveles, que resultan cortos a todas luces.

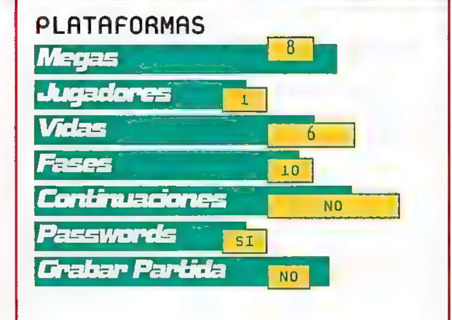
J. C. MAYERICK

VALORACION

A Bug's Life tiene todo aquello que no deseamos en un juego de plataformas. Es corto, el control del personaje es poco preciso y gráficamente es correcto pero insuficiente, más aún para un título de Game Boy Color.

A BUG'S LIFE

PLATAFORMAS



Megas	8
Jugadores	1
Vidas	6
Fases	10
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 72

No hay mucha variedad en cuanto a gráficos (ello a pesar de contar únicamente con diez niveles), pero es con diferencia lo mejor de todo el juego. Os podéis hacer una idea de cómo es el resto del juego.

MUSICA 63

Sin dejarse llevar por los excesos, y al igual que el apartado gráfico, cumple con lo esperado. No vais a encontrar maravillosas melodías o pegadizas músicas, pero al menos no deberéis echar mano del control de volumen.

SONIDO FX 70

Tres cuartos de lo mismo. Teniendo en cuenta además que los efectos de sonido no es lo que más se prodiga en Game Boy (sólo Nintendo y Rare saben cómo explotar este apartado), no hay mucho que reprochar.

JUGABILIDAD 60

Cuando un juego no cuenta un desarrollo extenso y atractivo y, además, técnicamente no es correcto, entonces poco se puede esperar. Ni siquiera el público más menudo se verá atraído por un juego así.

GLOBAL




Los gráficos... pero es que tampoco son nada del otro mundo.

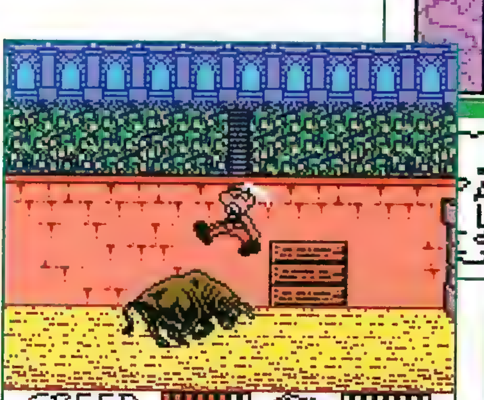

T•HQ deberá mejorar, y mucho, sus próximos lanzamientos.



Un toque de CALIDAD

Obelix

No es un título **nuevo**, de hecho es la versión color de un antiguo título de INFOGRAMES, pero sí es, posiblemente, uno de los **mejores** juegos de plataformas para Game Boy Color que ésta ha programado.
No va a ser el **último**, pues ya en el horizonte se adivinan nuevos **lanzamientos**.





SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES

VALORACION

cuando un juego es bueno, diferente y atractivo, se dice y punto. OBELIX puede estar lejos de joyas como DKL o MARIO, pero a pesar de ello conforma un plataformas divertido y variado con un colorido excepcional.



Hace algunos meses se comentaron en estas páginas las buenas cualidades de un título como **Obelix**, que pese a mantener la estructura de otros plataformas de la compañía, contaba con ciertos factores a su favor que le hacían merecedor de una positiva valoración. Uno de ellos era el apartado gráfico, que en esta adaptación para ***Game Boy Color*** se ha visto mejorado considerablemente. No podemos más que apludir el *scroll parallax* de algunas de las fases, o el bello colorido que lo invade todo en la pantalla. El desarrollo del juego, en cambio, se parece bastante más a todo lo anterior, aunque cuenta con la ventaja de ser bastante más dinámico y variado, con niveles tan dispares como el rescate en las celdas o el partido de rugby. Con todo ello se conforma un título que fue, y seguirá siendo, uno de los mejores plataformas de la compañía para ***Game Boy Color***. Esperemos que títulos venideros mejoren aun más.

J. C. MAYERICK

OBELIX

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	4
Fases	18
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 90

una cosa es ver las pantallas sobre el papel y otra, muy diferente, es ver el juego en movimiento. además de respetar el enorme colorido del comic, OBELIX cuenta con suaves efectos de scroll parallax.

MUSICA — 90

es de las pocas cosas que siempre han mantenido su nivel en los títulos de INFOGRAMES para GAME BOY. por cierto, el pasodoble del último nivel del juego, en españa, es sencillamente genial. ¡olé!

SONIDO FX — 70

A OBELIX le ocurre como a tantos otros títulos con buenas músicas. cuando reproducen efectos de sonido, la música (que utiliza todos los canales) parece entrecortarse, resultando a veces algo molesto.

JUGABILIDAD — 87

No llega a la altura de juegos como MARIO O DONKEY KONG LAND, pero al menos resulta divertido y variado. La lástima es que no se haya incluido algún tipo de elemento (como secretos) que alargue la vida del juego.

GLOBAL



+ Los gráficos invitan al jugador a descubrir nuevos escenarios.

− Los passwords resultan muy incómodos. se echa en falta la pila.

PlayStation

PERIFÉRICOS







19.900

PLAYSTATION + PACK PERIFERICOS

23.900

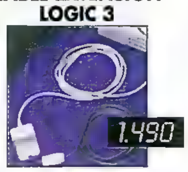
AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

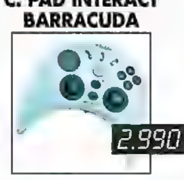


CABLE EURO-AV (RGB)

5.700

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3

1.490

CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)
1.990

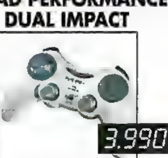
C. PAD INTERACT BARRACUDA

2.990

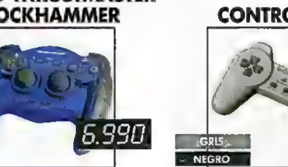
CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2

4.990

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER


4.990

C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT

3.990

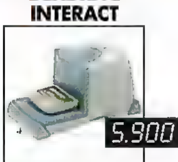
C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER

6.990

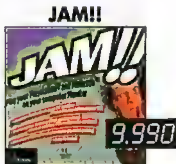
CONTROLLER


2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK


4.500

DEXDRIVE INTERACT

5.900

JAM!!


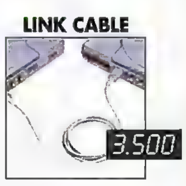
9.990

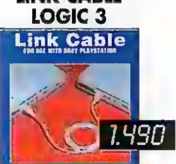
JOYSTICK ANALOG

9.900

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR

6.990

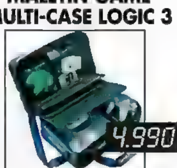
LINK CABLE

3.500

LINK CABLE LOGIC 3


1.490

MALETIN CONSOLE CASE

3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3

4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE

2.100

MEMORY CARD SONY


2.100

MOUSE (RATÓN)

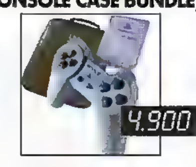
4.200

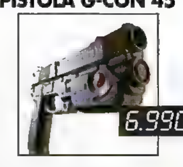
MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3

5.990

MULTI TAP

4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)

4.900

PISTOLA G-CON 45

6.990

P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT

8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT

7.990

RF ADAPTER PERFORMANCE


2.290

RFU ADAPTOR (VERSION 2)


3.500

VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT


8.390

VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK2

11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL

9.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL


10.990

V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL

9.990

V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO

15.990

RECOMENDADOS

APE ESCAPE — 7.990 — TEXTOS EN CASTELLANO — REQUIERE DUAL SHOCK — PlayStation

DRIVER — 8.490 — TEXTOS EN CASTELLANO — PlayStation

SILENT HILL — 8.990 — TEXTOS EN CASTELLANO — PlayStation

SYPHON FILTER — 7.990 — TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO — PlayStation

V-RALLY 2 — 8.990 — PlayStation

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es

IVA INCLUIDO

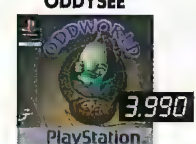
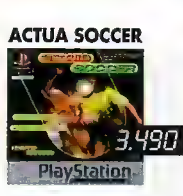


PlayStation

OFERTAS

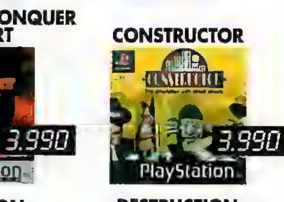
TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.



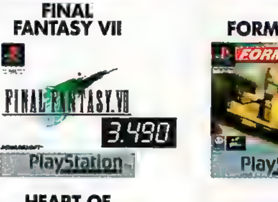


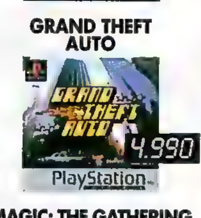


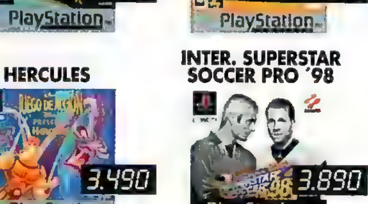


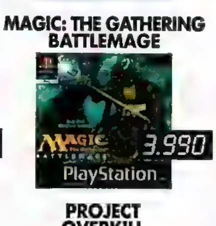




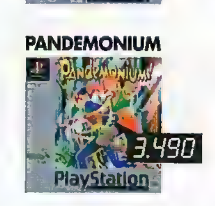
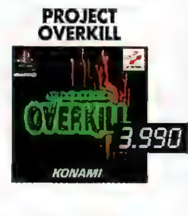






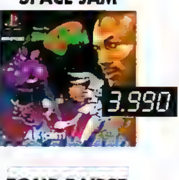








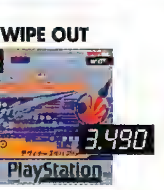




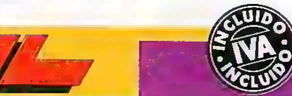







Juego	Precio
ABE'S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ACTUA SOCCER 3	4.990
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BLAM! MACHINEHEAD	1.990
BROKEN HELIX	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	4.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DARKLIGHT CONFLICT	1.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 '97	3.490
FORSAKEN	3.990
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	3.890
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MICKEY'S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990
PANDEMONIUM	3.490
PORSCHE CHALLENGE	3.490
PROJECT OVERKILL	3.990
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
SHADOW GUNNER	4.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
SUPER CROSS '98	3.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TENNIS ARENA	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TOTAL DRIVIN'	CONS.
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
V2000	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990





pedidos por internet: www.centromail.es

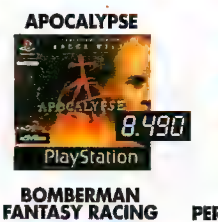
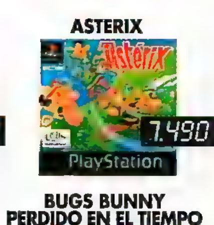
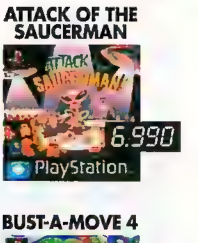
PlayStation
NOVEDADES

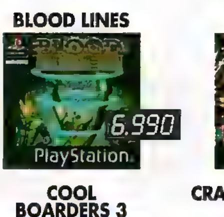


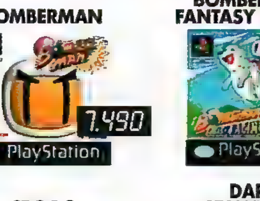
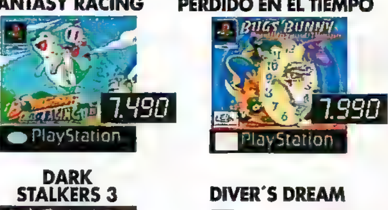
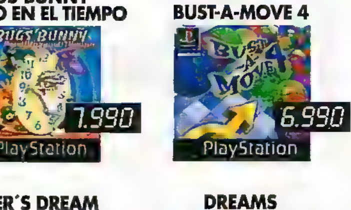
Juego	Precio
360º	7.490
ABE´S EXODDUS	6.990
ALL STAR TENNIS ´99	7.490
ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS	6.990
APOCALYPSE	8.490
ASTERIX	7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990
BICHOS	7.990
BLOOD LINES	6.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN	7.490
BOMBERMAN FANTASY RACING	7.490
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO	7.990
BUST-A-MOVE 4	6.990
CIVILIZATION II	8.490
COOL BOARDERS 3	7.990
CRASH BANDICOOT 3 WARPED	7.990
CROC 2	7.490
DARK STALKERS 3	7.490
DIVER´S DREAM	7.990
DREAMS	7.490
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	6.990
EVILZONE	7.990
FIFA ´99	6.990
FORMULA 1 ´98	7.990
GLOBAL DOMINATION	7.490
GUARDIAN´S CRUSADE	8.490
KAGERO DECEPTION 2	7.490
KENSEI SACRED FIST	7.990
MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER	7.490
MEDIEVIL	7.990
METAL GEAR SOLID	8.990
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	7.490
MONKEY HERO	8.490
MORTAL KOMBAT 4	6.990
MOTO RACER 2	7.490
MUSIC	6.990
NBA LIVE ´99	7.490
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	7.990
OMEGA BOOST	6.990
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	7.990
POY POY 2	7.990
PRO 18: WORLD TOUR GOLF	7.490
PRO BOARDER	7.990
R-TYPE DELTA	6.990
RALLY CROSS 2	6.990
RESIDENT EVIL 2	7.990
RETRO FORCE	7.490
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
ROLLCAGE	7.490
RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	8.490
RUNNING WILD	6.990
SPORTS CAR GT	7.490
SPYRO THE DRAGON	7.990
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
STREET FIGHTER COLLECTION 2	6.990
T´AI-FU	8.490
TANK RACER	7.490
TEKKEN 3	8.490
THE GRANSTREAM SAGA	6.990
TIGER WOODS ´99	7.490
TOCA TOURING CARS 2	7.490
TOMB RAIDER III	7.490
TRAP RUNNER	7.990
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	7.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	7.490
VIRUS	7.490
VIVA FOOTBALL	5.990
WARZONE 2100	8.490
WING OVER 2	8.490



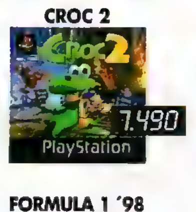
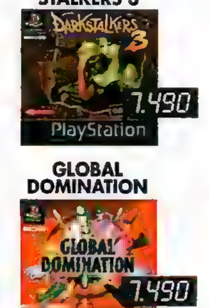


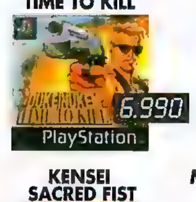
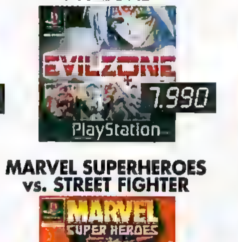






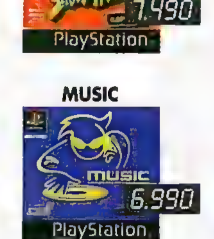
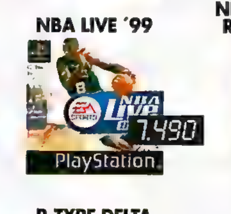






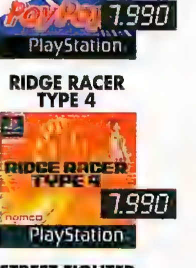




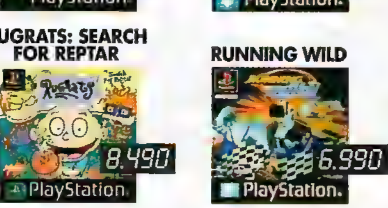


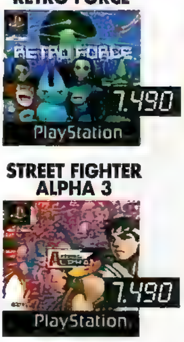
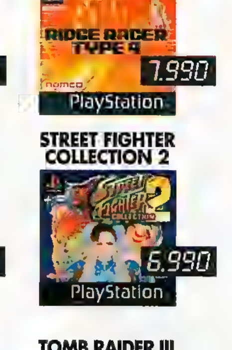


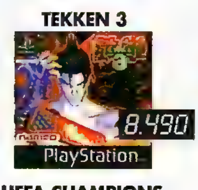
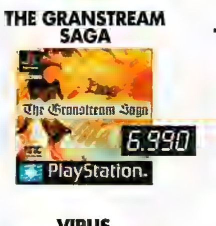


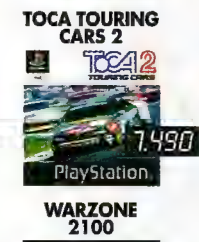


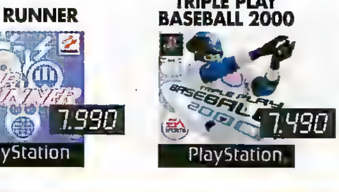


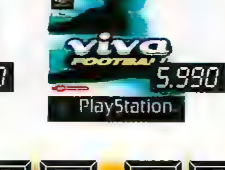





pedidos por telEfono: 902 17 18 19



GAME BOY GAME BOY COLOR



GAME BOY POCKET



NEGRA
ROSA
ROJA
AZUL
AMARILLA
VERDE
TRANSPARENTE

7.990



ADAP. CORRIENTE LOGIC3 — 1.490

GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 7.990



GAME BOY PRINTER — 9.490



GAME LINK — 1.990



HANDYPAK INTERACT — 3.490



LUPA + LUZ INTERACT SUPER ZOOM — 1.490



MALETÍN DE LUXE CASE LOGIC 3 — 2.990



PULSEPAK INTERACT — 1.990



GAME BOY PRINTER PAPEL — 1.490



GAME BOY COLOR (PURPLE, CLEAR PURPLE, BERRY RED, TEAL, YELLOW, LIME GREEN) — 12.490



LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 — 2.990



GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2 — 13.990



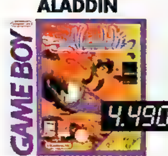


F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990



SUPER MARIO BROS. DELUXE — 5.990

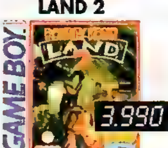
GAME BOY



ALADDIN — 4.490



DONKEY KONG LAND — 3.990



DONKEY KONG LAND 2 — 3.990



DR. MARIO — 2.990

DUCK TALES — 4.490



F1 RACE — 2.990



MARIO & YOSHI — 2.990



STREET FIGHTER II — 3.990

SUPER MARIO LAND — 3.990

SUPER MARIO LAND 2 — 3.990



SUPER MARIO LAND 3 — 3.990



SUPER RC PRO-AM — 3.990

GAME BOY COLOR



A BUG'S LIFE — 5.990

ASTERIX & OBELIX — 5.490



BATTLESHIP — CONS.



BUGS BUNNY & LOLA BUNNY — 4.990



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 — 5.990



BUST-A-MOVE 4 — 5.990



CENTIPEDE — 5.490



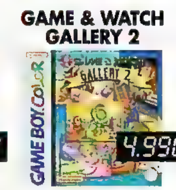
CONKER'S POCKET TALES — 5.990



DROPZONE — 5.990



FROGGER — 5.490



GAME & WATCH GALLERY 2 — 4.990

GEX: ENTER THE GECKO — 6.490



HEXCITE — 4.990



HOLLYWOOD PINBALL — 5.490



HOLY MAGIC CENTURY — 5.990



INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 — 5.890





KLUSTAR — 4.990





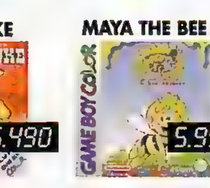
LEGEND OF THE RIVER KING — 5.990

LOGICAL — 5.990





LUCKY LUKE — 5.490





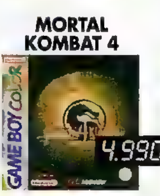


MAYA THE BEE — 5.990





MEN IN BLACK: THE SERIES — 6.490



MORTAL KOMBAT 4 — 4.990



NBA JAM '99 — 5.990



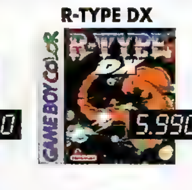
PITFALL — 6.490



POCKET BOMBERMAN — 4.990



QUEST FOR CAMELOT — 5.990



R-TYPE DX — 5.990



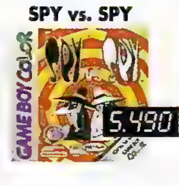
RAMPAGE WORLD TOUR — 4.990



RUGRATS LA PELÍCULA — 5.990



SHADOWGATE CLASSIC — 5.990



SPY vs. SPY — 5.490



SUPER BREAKOUT — 5.490



SYLVESTER & TWEETY — 4.990



TETRIS DX — 4.990



THE LEGEND OF ZELDA DX — 5.990



THE SMURFS' NIGHTMARE — 5.490



TOP GEAR RALLY — 6.490



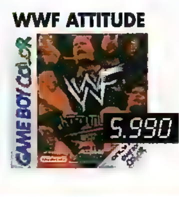
TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 5.990



V-RALLY — 5.490



WARIOLAND 2 — 5.990



WWF ATTITUDE — 5.990

Nintendo 64



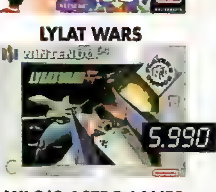
1080° SNOWBOARDING 8.490	AEROGAUGE 6.990	ALL STAR TENNIS '99 9.490	BEETLE ADVENTURE RACING 9.490
BODY HARVEST 6.990	CHAMELEON TWIST 4.990	COMMAND & CONQUER 9.490	DARK RIFT 4.990
DOOM 64 3.990	F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990	FLYING DRAGON 8.490	GOEMON-MYSTICAL NINJA 2 11.490
GOLDEN EYE 007 5.990	LODE RUNNER 3D 9.490	LYLAT WARS 5.990	MARIO KART 64 5.990
MARIO PARTY 9.490	MICRO MACHINES 64 TURBO 9.490	MILO'S ASTRO LANES 8.490	MISSION: IMPOSSIBLE 7.490
NBA COURTSIDE 5.990	NBA LIVE '99 8.490	OLYMPIC HOCKEY '98 3.990	PENNY RACERS 9.990
PILOTWINGS 64 5.990	QUAKE 64 3.990	QUAKE II 9.490	RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR 8.490
RUSH 2: EXTREME RACING USA 9.990	SCARS 5.990	SNOWBOARD KIDS 5.990	SOUTH PARK 10.490
STAR WARS: R. SQUADRON 9.490	STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER 6.990	SUPERMAN 10.490	TOP GEAR OVERDRIVE 10.990
TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990	V-RALLY '99 EDITION 7.490	WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64 5.990	WAVE RACE 64 5.990



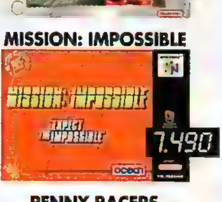


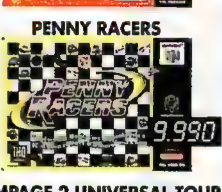
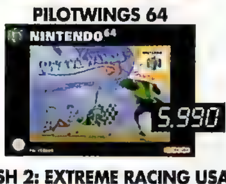





















NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER

25.990



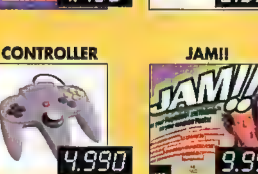
NINTENDO 64 MARIO PAK

19.900



CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.490	CABLE RF 2.990	C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD 3.990
CONTROLLER 4.990	JAM!! 9.990	MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990
MANDO DE CONTROL COLORES 4.990	MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x) 2.190	MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB 1.490
MEMORY EXPANSION PAK 4.990	MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) 2.990	POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL 4.990
RUMBLE PAK 3.490	RUMBLE PAK + MEMORY PAK 5.990	TRILOGY 64 4.990
ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE 5.490	VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT 8.390	VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK 2 11.990
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 11.990	VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 9.990	VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE 10.990





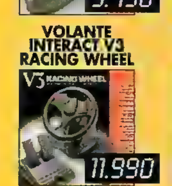











CASTLEVANIA 11.490	F-1 WORLD GRAND PRIX II 9.490	FIFA '99 9.490	STAR WARS: EPISODE 1-RACER 9.490	THE LEGEND OF ZELDA 8.990





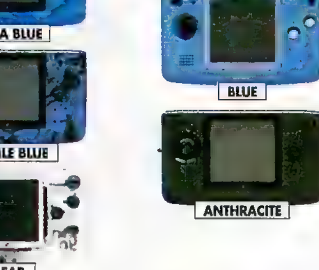

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

VIDEO NEOGEO Pocket



12.990



NEOGEO POCKET COLOR

AQUA BLUE

17.990

ANTHRACITE
BLUE
CLEAR
PLATINUM SILVER
STONE BLUE

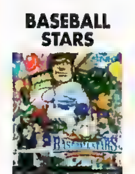
KING OF FIGHTERS R-2 — P.V.P. - 7.900

NEO CHERRY MASTER — P.V.P. - 7.900

NEO MYSTERY BONUS — P.V.P. - 7.900

POCKET TENNIS — P.V.P. - 7.500

PUZZLE BOBBLE MINI — P.V.P. - 6.900





BASEBALL STARS — P.V.P. - 7.500

KING OF FIGHTERS R-1 — P.V.P. - 7.900

NEO GEO CUP '98 — P.V.P. - 7.500





POCKET TENNIS — P.V.P. - 7.500

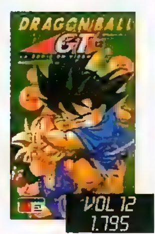
SAMURAI SHODOWN! — P.V.P. - 7.900

ACCESORIOS POCKET Y POCKET COLOR	
ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

VIDEO

PACK DRAGON BALL GT

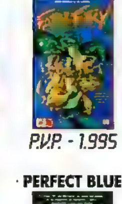
Nº 1 - 1.995
Nº 2 - 1.995
Nº 3 - 1.995
Nº 4 - 1.995
Nº 5 - 1.995











DRAGON BALL GT LA SERIE



VOL 11 — 1.795

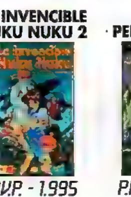
VOL 12 — 1.795

VOL 13 — 1.795

VOL 14 — 1.795









BLACK JACK — P.V.P. - 1.995

FATAL FURY VOL.1 — P.V.P. - 1.995

FATAL FURY VOL.2 — P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 1 — P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE NUKU NUKU 2 — P.V.P. - 1.995

PERFECT BLUE — P.V.P. - 1.995



ATENCIÓN

NO LE DES MÁS VUELTAS

CAMBIAMOS Y ALQUILAMOS VIDEOJUEGOS



EN LOS CENTROS DONDE ENCUENTRES ESTE SÍMBOLO

¡¡¡ BÚSCALO !!!



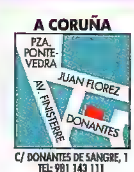
NUEVO CENTRO

CASTELLÓN — C/ AV. REY DON JAIME, 43 · TEL: 964 340 053



NUEVO CENTRO

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 · TEL: 981 143 111



A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 · TEL: 981 599 288



ÁLAVA Vitoria — C/ MANUEL IRADIER, 9 · TEL: 945 137 824



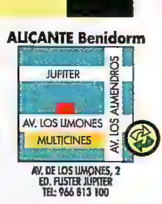
ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA S/N · TEL: 965 246 951



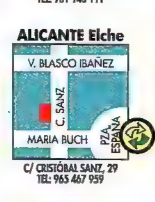
ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 · TEL: 965 143 998



ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER · TEL: 966 813 100



ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 · TEL: 965 467 959



ALICANTE Elda — AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B · TEL: 965 397 997



ALMERÍA — AV. DE LA ESTACIÓN, 28 · TEL: 950 260 643



ASTURIAS Gijón — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 · TEL: 985 343 719



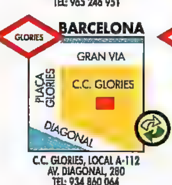
BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 · TEL: 971 720 071



BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 · TEL: 971 405 573



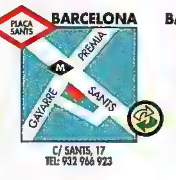
BARCELONA (GLORIES) — C.C. GLORIES, LOCAL A-112, AV. DIAGONAL, 280 · TEL: 934 860 064



BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) — C/ PAU CLARIS, 97 · TEL: 934 126 310



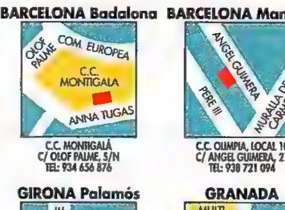
BARCELONA (PLAÇA SANTS) — C/ SANTS, 17 · TEL: 932 966 923



BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 · TEL: 934 644 697



BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ, C/ OLOF PALME, S/N · TEL: 934 656 876



BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ANGEL GUIMERA, 21 · TEL: 938 721 094



BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 · TEL: 937 960 716



BARCELONA Sabadell — C/ FILADORS, 24 D · TEL: 937 136 116



BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN · TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 · TEL: 956 337 962



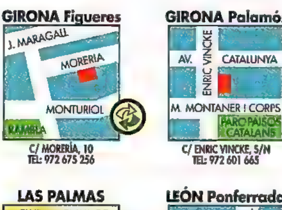
CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 · TEL: 957 498 360



GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 · TEL: 972 224 729



GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10 · TEL: 972 675 256



GIRONA Palamós — C/ ENRIC VINCKE, S/N · TEL: 972 601 665



GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 · TEL: 958 266 954



GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 · TEL: 943 445 660



GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 · TEL: 943 635 293



HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 · TEL: 974 230 404

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 · TEL: 953 258 210



LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 · TEL: 941 207 833



LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12 · TEL: 928 418 218



LAS PALMAS — C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 · TEL: 928 234 651



LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 · TEL: 987 429 430



MADRID (CALLAO) — C/ PRECIADOS, 34 · TEL: 917 011 480



MADRID (ATOCHA) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 · TEL: 915 278 225



MADRID (Bº PILAR) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N · TEL: 913 782 222



MADRID (SAN BLAS) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N · TEL: 917 758 882



MADRID (SOL) — C/ MONTERA, 32, 2º 2 · TEL: 915 224 979



MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 89 · TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11, C/ CONSTITUCIÓN, 15 · TEL: 916 520 387



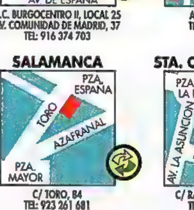
MADRID Alcorcón — C/ CISNEROS, 47 · TEL: 916 436 220



MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR · TEL: 916 813 538



MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 · TEL: 916 374 703



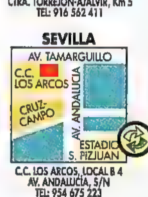
MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 · TEL: 916 171 115



MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 · TEL: 917 990 165



MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 · TEL: 916 562 411



MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 · TEL: 952 615 292



MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL · TEL: 952 463 800



MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE · TEL: 968 294 704



NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 · TEL: 948 271 806



PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 · TEL: 986 432 682



SALAMANCA — C/ TORO, 84 · TEL: 923 261 681



STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 · TEL: 922 293 083



SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N · TEL: 921 463 462



SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N · TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N · TEL: 954 915 604



VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 · TEL: 963 804 237



VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 · TEL: 963 339 619



VALENCIA Gandía — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10, PARQUE DE ACTIVIDADES · TEL: 962 950 951



VALLADOLID — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56 · TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 · TEL: 944 103 473



VIZCAYA Las Arenas — C/ DEL CLUB, 1 · TEL: 944 649 703



ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 · TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 · TEL: 976 218 271

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluído también el embalaje, y el seguro– es:

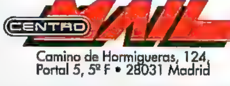
- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente ______
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL ______

Pedido realizado por:

Nombre: ______ Apellidos ______
Calle/Plaza: ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ______ C.P. ______
Provincia: ______ Tf.: ( ) ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

SPS

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-08-99

Ven a conocernos

Haz Tu pedido por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

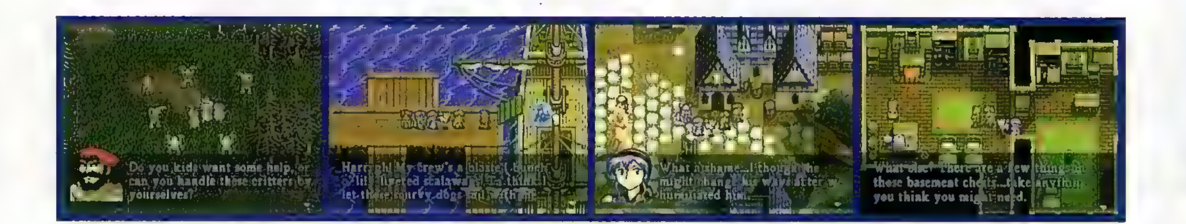


Coordinado por **THE ELF**

Como lo prometido es deuda, la sección está dedicada a esa maravilla en forma de *RPG* llamada LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE para *PLAYSTATION* de reciente aparición en Estados Unidos. Debido a la magnitud del juego he querido dividirlo en dos partes y así poder mostraros todo lo que ofrece el estelar *RPG* de GAME ARTS.



El mapa. El mapa principal de LUNAR también está recreado en 2D con gráficos de gran calidad, un colorido exquisito, suave *scroll* y la interesante peculiaridad de no poseer enemigos que nos asalten durante el camino. También se puede grabar partida en estos trayectos. Las músicas que acompañan estos cortos pero refrescantes paseos por la geografía de LUNAR son especialmente pegadizas.

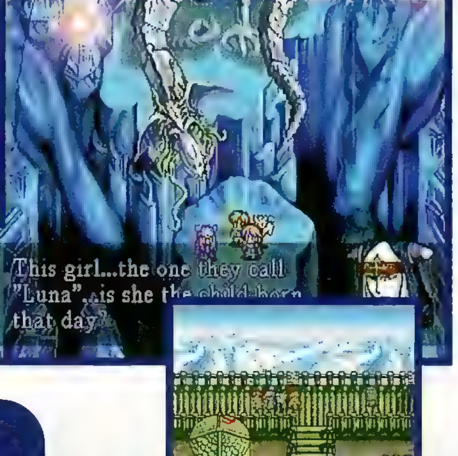




LUNAR SILVER







Cuando visitemos a Quark, el dragón blanco, acompañados por Ghaleon, sucederá algo terrible.





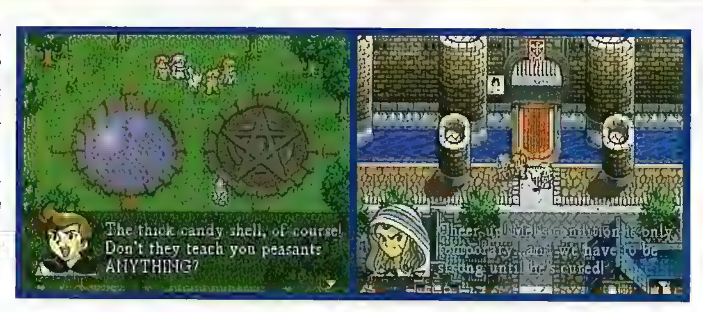
Este bucólico paraje al norte de Burg servirá de escenario a nuestro primer encuentro con Luna.

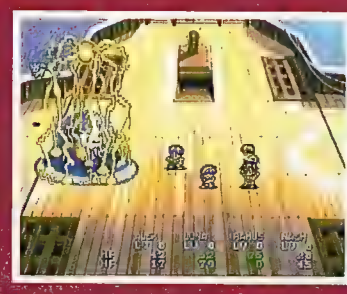


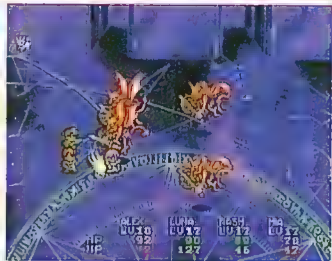


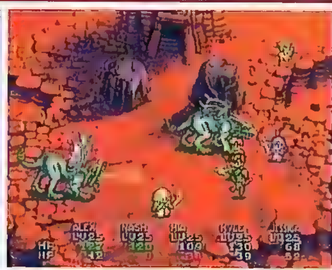
En Althena's Shrine nos espera Phacia y su indescriptible belleza. Desgraciadamente detrás de semejante hermosura se ocultan sus verdaderas intenciones.

Para alcanzar la ciudad mágica flotante de Vane tendremos que utilizar este curioso transportador, pero antes tendremos que obtener el permiso de Phacia.









Jefe, ¿qué se ha cobrado aquí? Una de las características que hace a **LUNAR** tremendamente competitivo y durillo respecto a otros *RPG* es que la energía de estos súper enemigos se multiplicará por el nivel de experiencia que posea Alex en ese momento. Aquí tenéis a los siete primeros súper bosses del juego.

PlayStation

STAR STORY COMPLETE

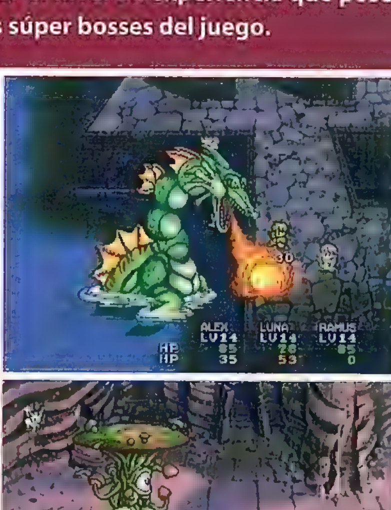
PRIMERA PARTE

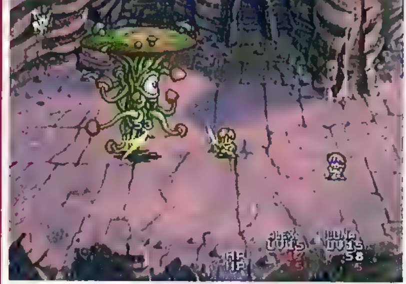
Y es que **LUNAR SILVER STAR STORY** ha logrado cautivarme como pocos *RPG* lo habían hecho hasta ahora. Pensaba dedicar estas cuatro páginas al desarrollo completo del juego, pero ante las infinitas virtudes de las que hace gala no he querido concluir su paso por la sección como si se tratara de otro título más. **LUNAR SSS** es un juego especial y merece un trato acorde con su categoría. Este mes podréis contemplar lo que os ofrece en sus primeras veinte horas de juego (más o menos la mitad) en materia de localizaciones, magias, combates, *final bosses* y como postre los primeros cinco *Bromides* de las protagonistas femeninas del juego, los otros ocho los dejaré para el mes que viene. **LSSS** comienza como las grandes historias, de una forma pausada, sencilla, pero poco a poco toma forma fusionando bellos y clásicos parajes en 2D (recordad que el entorno gráfico corresponde al 96 con la llegada de la conversión a ***SATURN*** del clásico de ***MEGA CD*** del 92) con brillantes secuencias de animación que, en el caso de esta versión ***PLAYSTATION***, alcanzan los 50 minutos. ¡Ah! se me olvidaba, los señores de WORKING DESIGNS han doblado y mejorado las canciones del original japonés, y como muestra de ello tenéis una composición que acompaña a la *intro* realmente gloriosa, aunque nada comparable a la preciosa melodía con que nos obsequia Luna en su viaje a Meribia. Si bien es cierto que tanto las voces como la localización de textos está preñada en exceso de lenguaje y expresiones *yankees*, así como voces «masca-chicles» de difícil comprensión. El reposado desarrollo pronto se tornará en aventura para pasar rápidamente a leyenda, una leyenda forjada por nuestro devenir en un mundo asaltado inexorablemente por el caos y la incertidumbre. Re-

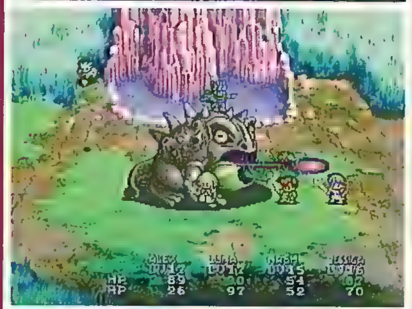
FICHA Tecnica

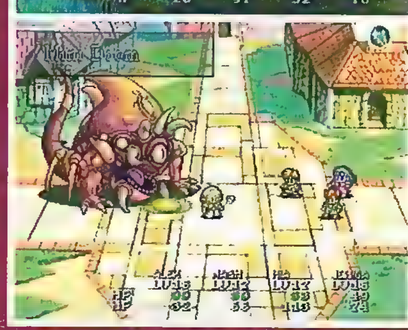


TIPO	RPG
COMPAÑIAS	WORKING DES.
PROGRAMADOR	GAMEARTS-ESP
FORMATO	4 CD ROM
VERSION JAPON	28-5-98
VERSION USA	28-5-99
VERSION PAL	SIN CONFIRMAR









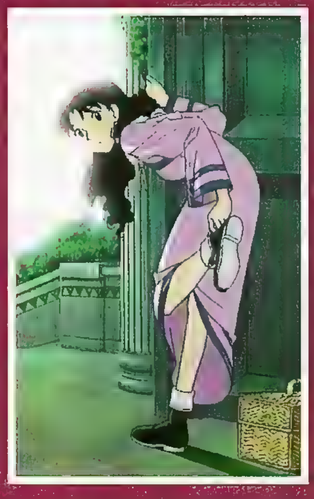


LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE



Los Bromides.

Uno de los grandes secretos de LSSS es la existencia de 13 *Bromides*, o fotos de chicas famosas según el extracto del diccionario incluido en el manual, que muestran con detalle a las evocadoras mozas de LUNAR: Luna, Mia, Jessica, Royce, Phacia y Xenobia.





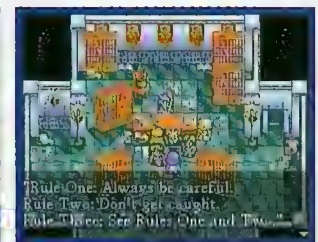


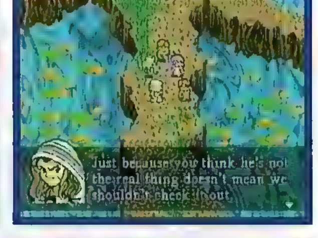
Los Bromides de las chicas de Lunar tan sólo aumentarán de forma testimonial los poderes de los personajes masculinos, pero merece la pena buscarlos por su tremenda belleza.







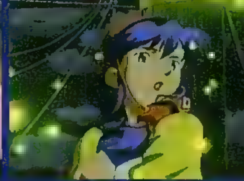


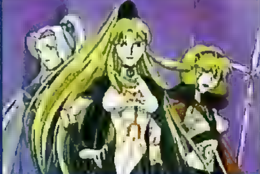


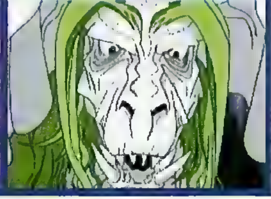








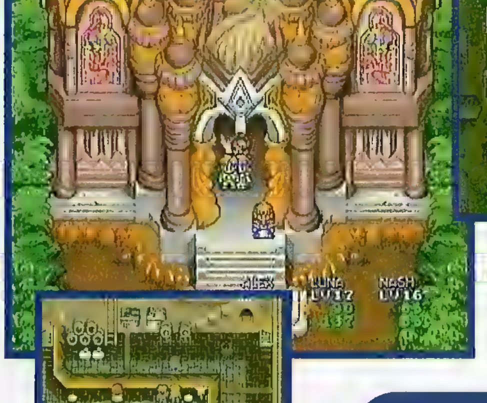


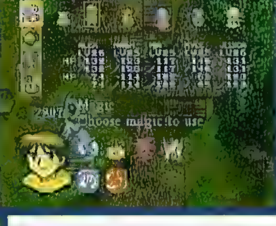




*Uno de los CDs incluidos en **LSSS** nos dará la oportunidad de disfrutar con el making-off del juego.*







Un sencillo y completo menú servirá para controlar todas las acciones de nuestros protagonistas.

La falsa Lemia Ausa acaba de ordenar que Alex sea encerrado en una celda y ejecutado al amanecer. Por suerte su hija Mia nos sacará del atolladero a tiempo.

Los secuaces del diabólico Magic Emperor no cesarán de ponernos a prueba con infinidad de trampas. En esta ocasión se trata de la bella Royce.





Combates a la vieja usanza. En LUNAR los combates tienen más importancia que en otros *RPG* debido al generoso nivel de experiencia necesario en todo momento para cada uno de los personajes. La representación gráfica mantiene el clásico esquema 2D y las magias, sin llegar a deslumbrar, cumplen perfectamente.

correremos la geografía de **LUNAR** conociendo nuevos personajes, algunos de ellos se sumarán y otros sencillamante nos ayudarán o complicarán la vida. Tendremos un encuentro con Quark, el dragón blanco; viajaremos a la populosa ciudad de Meribia, con un mapeado considerable y docenas de sitios por explorar; visitaremos la ciudad mágica de Vane; un pueblo habitado por ladrones; otro por tontos, y todo esto aderezado por los continuos y geniales diálogos (algunos de ellos totalmente adultos), discusiones e indirectas entre nuestros protagonistas y docenas de secuencias de animación que nos presentarán a cada nuevo personaje y otros sucesos de interés. Sentiremos la traición, el odio y el acecho de Magic Emperor y sus secuaces. Un conjunto de sensaciones que pocos *RPG* nos pueden ofrecer, tan sólo las obras maestras del género creadas por SQUARE y ENIX. WORKING DESIGNS ha situado la curva de dificultad en el lugar adecuado, lo que nos obligará a luchar continuamente para preparar nuestros combates contra los enemigos importantes. Pero nada de combates gratuitos, incluso en el mapa principal no tendremos encuentros desagradables, porque la mayoría de los enemigos se pueden evitar, y con un poco de habilidad y un quiebro al estilo Rivaldo, los dejaremos de lado. Es de justicia decir que la banda sonora de la versión ***PLAYSTATION*** es muy superior en calidad a la escuchada en ***SATURN***, cosa curiosa por cierto, y que se convierte en otro de los alicientes del juego por su tremenda variedad. Esto se lo debemos al dúo formado por **Noriyuki Iwadare** e **Isao Mizoguchi**. Si os gusta mucho, el *pack* especial incluye un CD con las mejores piezas, e incluso la de la *intro* de **MEGA CD**. Y ya que hablamos de la maravillosa versión original para el artefacto de SEGA, el próximo número quiero mostraros algunas pantallas de dicha versión (**LUNAR SILVER STAR**), además de los ochos *Bromides* restantes, nuevas pantallas, enemigos, magias y combates y, si tengo espacio, imágenes del tercer episodio, LUNAR MAGIC SCHOOL. Deseando que este mes la sección haya sido de vuestro agrado me retiro a mis aposentos. La segunda parte dedicada a **LUNAR SSS** me está esperando...

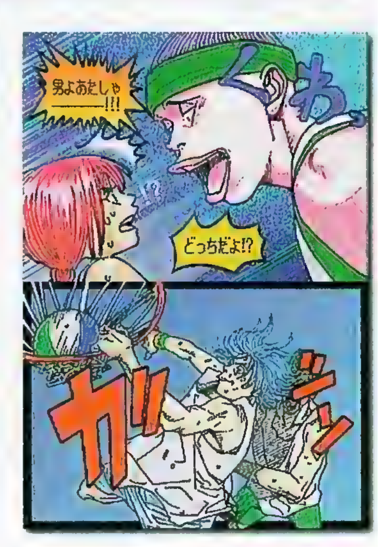


El pueblo de Meryod se caracteriza por estar suspendido sobre las aguas y por la estupidez de sus habitantes.

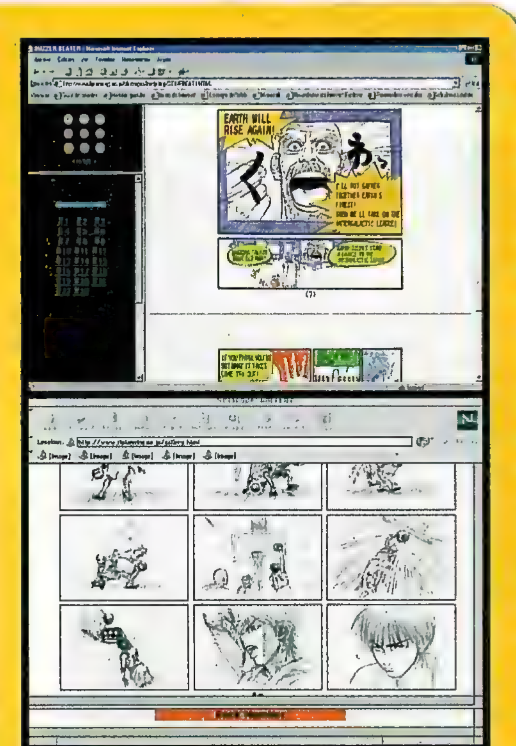


Coordinado por **NEMESIS**

Tras el éxito alcanzado con su anterior obra, SLAM DUNK, **Takehiko Inoue** sorprendió a todos con la creación de otro manga de baloncesto, pero con destino a ser publicado exclusivamente a través de **Internet**, en forma de serial. Una vez lanzado en en papel impreso, **BUZZER BEATER** llega a ***PSX*** en forma de cómic animado, como ya sucediera con el genial COBRA de **Buichi Terasawa**. El resultado es sencillamente espectacular.



*En **BUZZER BEATER** abundan los mates espectaculares, los tiros imposibles y todo tipo de tapones y chapas.*



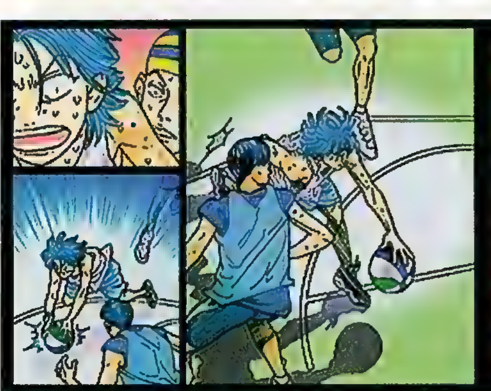
En la Web. Esta es la dirección del manga *On-Line* de **Inoue**, que ha servido de base a las entregas ***PSX*** (de hecho, es la página personal del autor): **www.itplanning.co.jp** Aquí tendrás la posibilidad no sólo de ver las 80 entregas del manga original en japonés, sino además los 23 capítulos que han sido traducidos al inglés por el momento. Podrás deleitarte con una galería de bocetos, comprar *merchandising* de la serie, o escribir al autor.

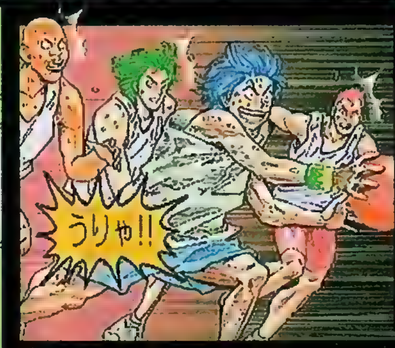
PlayStation

BUZZE



*Arriba tenéis a **THE SCOPE**, en los tiempos en los que militaba en la selección de baloncesto de **Cantabria**. No era bueno, pero sobaba testículos ajenos como nadie.*









*El humor está muy presente a lo largo del argumento de **Buzzer Beater**, siendo este aspecto además potenciado por unos cómicos FX.*



*Las nada menos que 80 entregas del manga de **Inoue** están repartidas en los dos CDs de **PlayStation**, desde el inicio hasta el final de la serie.*



La acción se sitúa en el siglo XXI, en el que el baloncesto ha alcanzado tal popularidad universal, que los humanos compiten con extraterrestres.

R BEATER

No hace demasiado tiempo, con motivo del lanzamiento del Cobra de **Buichi Terasawa**, os hablé de los PlayStation Comic, genuinos mangas animados (dotados de música y efectos de sonido) para la consola de SONY, que solían rondar los 2.900¥ de precio. Ahora es ARC ENTERTAINMENT (los mismos que nos brindaron The GranStream Saga) quien dota de animación a otro manga, en este caso un curioso comic *On-Line* de **Takehiko Inoue**, autor de Slam Dunk. Originalmente las viñetas de **Buzzer Beater** fueron distribuidas en **Internet** en forma de serial para llegar finalmente al papel impreso a través de revista y *tankoubon* (el clásico tomito recopilatorio) a manos de SHUEISHA. Ahora aparece en forma de dos compactos para ***PSX*** (comercializados por separado), que recogen en total los 80 capítulos del manga de **Inoue**, formando un verdadero tebeo interactivo. ARC ENT. utiliza los más diversos efectos gráficos para dar vida a las viñetas, que se van sucediendo ante los ojos del alucinado usuario, mientras la música *Hip-Hop* y unos delirantes efectos de sonido le alegran los oídos. Impactante a nivel visual y bastante divertido a pesar del problema del idioma, **Buzzer Beater** es una gran compra para fanáticos del manga, siempre y cuando tengan en cuenta que sólo es un tebeo, no un juego.







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ARC ENT.
PROGRAMADOR	ARC/GTV

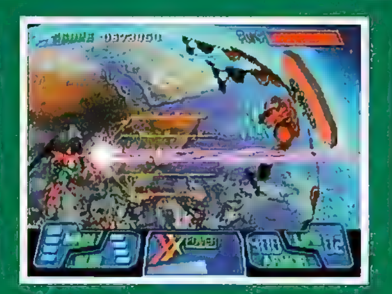


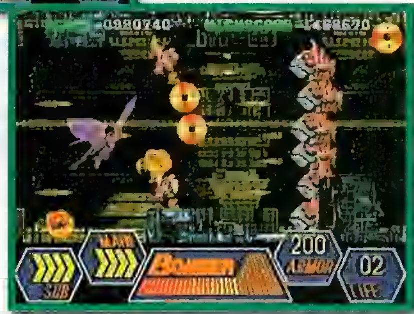
Entre el aluvión de novedades para *PSX* que inundan el mercado japonés todas las semanas, nos ha llamado la atención un título de la semidesconocida compañía AROMA, en el que se rescata el espíritu y el *look* de las añejas series de robots de los años 70.



70'S ROBOT ANIME GEPPY-X

Inexplicablemente condensado en cuatro discos compactos (para ofrecer luego sólo nueve fases), **70's Robot Anime Geppy-X** no pasaría de ser otro *shoot 'em-up* del montón para **PlayStation** si no fuera todo un homenaje a las inolvidables series de *mechas* de la década de los setenta, desde Mazinger Z a Goldorak. Cada una de las fases del juego se presenta al jugador como si fuera un episodio más de Geppy-X, una ficticia serie de TV de los años setenta con cabecera con sintonía cantada, créditos finales, etc... En las últimas semanas me he vuelto loco buceando por **Internet** en busca de información sobre esta supuesta serie, por si hubiera existido realmente. Y parece que no, aunque el gran trabajo de ambientación realizado por AROMA hace dudar a cualquiera. Incluso en el ecuador de cada episodio/fase, el usuario asiste perplejo a un corte publicitario donde se anuncian ficticios objetos de *merchandising* relacionados con la serie, como champús, un aliño para ensaladas o un manga de **Geppy-X**. Tantos anuncios, *intros*, cabeceras y secuencias intermedias de animación convencional y CGI son quizás los responsables de que un matamarcianos tan nimio y ramplón como este **Geppy-X** ocupe la friolera de 4 CDs (los mismos que Final Fantasy VIII, por poner un ejemplo). Porque para ser sinceros, dejando al margen el *look* años 70 (presente en las pelambreras y los trajes de los protagonistas) y los guiños a las series de robots de aquella época, el resto de **Geppy-X** carece de interés. Los gráficos parecen sacados en muchos casos de un juego de ***SFC*** y tampoco es muy jugable que digamos. Existen otros muchos *shoot 'em-up* para ***PSX*** mucho más divertidos.





***Geppy-X** está protagonizado por una bestia mecánica capaz de transformarse en tres robots diferentes, todos ellos sospechosamente parecidos a famosos mechas de los años 70.*



SUPER Information

FORMATO	4 CDROM
PRODUCTOR	AROMA
PROGRAMADOR	AROMA



Lo mejor de todo el juego: un corte publicitario donde se anuncia otra ficticia serie de TV, que no es otra que una parodia del clásico del manga y el anime Ashita No Joe.







Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❑ XL ❑ L ❑ M

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52

■ FORMA DE PAGO ■

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.

❑ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.

❑ Tarjeta de Crédito
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:

■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Paises: 15.825 ptas.



Coordinado por **J.C. MAYERICK**

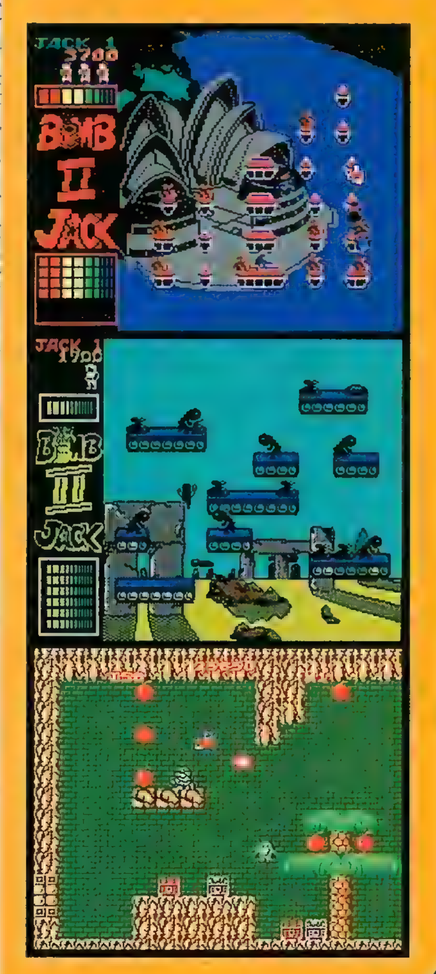
Bomb Jack es el mejor ejemplo posible de lo que todo *arcade* debería aspirar a ser. Ese tipo de juego en el que no importa en exceso la calidad de los gráficos o la cantidad de escenarios disponibles. Un juego, en definitiva, que concentraba todos sus esfuerzos en lo más importante: la jugabilidad. Quince años después, damos fe de que sigue manteniéndola sin desgaste.

*En tan sólo 112 K, TEHKAN programó uno de los títulos más divertidos y jugables de la historia de las **Coin-Op**. Hoy en día es difícil encontrarla en los salones recreativos, pero si tienes la opción, no la desaproveches.*



Bomb Jack 2

ELITE, la compañía británica que se encargó de las adaptaciones de Bomb Jack para los ordenadores de 8 y 16 *bits*, programó una continuación con la intención de explotar el éxito cosechado. Si dicha secuela era exclusiva de los ordenadores de aquella época no es del todo seguro (por más que hemos buscado indicios de la existencia de la *Coin-Op*, no hemos encontrado nada). Por otro lado, apareció un título llamado Mighty Bomb Jack para *NES*, *Amiga* y *Atari ST* que era básicamente como el original en cuanto a desarrollo, pero con fases de *scroll* incluidas.

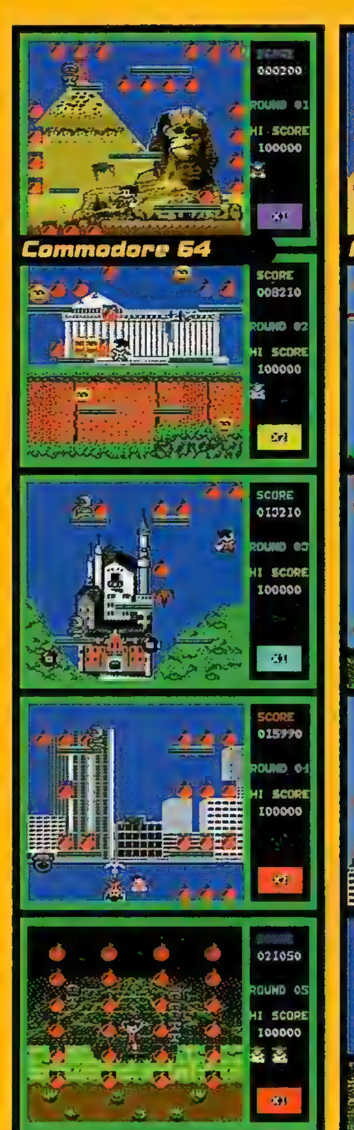


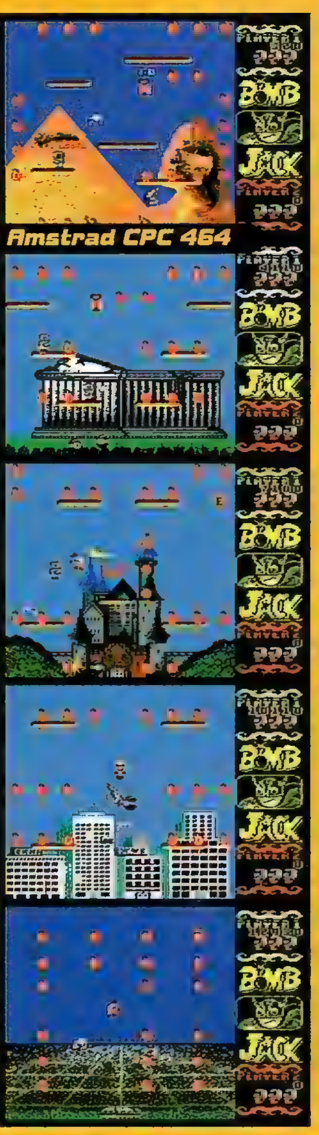
BOMB JACK



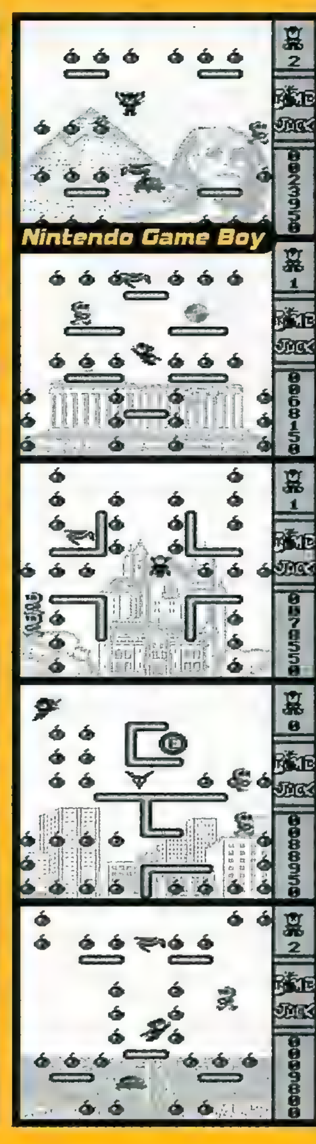
*La quinta pantalla de cada ronda, la que tenía el fondo de la ciudad de **Los Angeles** iluminada en medio de la noche, era la única que no contaba con plataformas. Pese a que pueda pensarse que así era mucho más sencillo, la realidad era bien distinta. Desde el nivel 10 la dificultad era endiablada.*

La sencillez siempre ha sido un buen aliado de la jugab











Versiones. Buenas y variadas adaptaciones, y todas ellas con un factor en común: eran tan jugables como la *Coin-Op* original de TEHKAN. Luego, como era lógico, la calidad gráfica de cada una variaba considerablemente. De la sobriedad de la versión para *ZX Spectrum* (de las más jugables) al colorido de la adaptación para *Amstrad CPC* o la enorme similitud de las conversiones para *Commodore Amiga* y *Atari ST*. *Commodore 64* contó con una adaptación excelente pero regular a nivel gráfico, mientras que *Game Boy* contó con una soberbia recreación programada por los chicos de BIT MANAGERS. Buen nivel en general.

Todo lo que hace falta es un mucho de imaginación y la habilidad justa para dotar al juego de todo lo necesario, en este caso una endiablada velocidad que permite finalizar cada nivel en apenas unos segundos. El objetivo en cada uno de ellos no puede ser más sencillo: recoger las veinticuatro bombas que hay repartidas por la pantalla antes de que ésta se llene de enemigos. Luego existen ciertos añadidos que permiten recoger una mayor cantidad de puntos, como las B de *bonus*, las P con las que es posible «comerse» a los enemigos y, quizá la más difícil, las bombas con la mecha encendida. Si se recogían en el orden correcto, Jack podía recoger hasta veintitrés de estas bombas, lo que significaba un *bonus* de 50.000 puntos. Los *items* con la letra E, por último, añadían una unidad al contador de vidas del juego. Pese a que contaba con tan sólo cinco fondos diferentes, era muy difícil que el jugador se encontrase con dos niveles idénticos. De hecho había dieciséis configuraciones para las plataformas y otras tantas para las bombas, lo que arrojaba una cifra total de combinaciones de 1280. Jack se desplazaba por la pantalla realizando impresionantes saltos, aunque con la capa era posible planear y recoger hileras horizontales de bombas. Lo cierto es que una vez dominado el movimiento de Jack (que respondía a la perfección a nuestras órdenes), uno llegaba a sorprenderse de las maniobras que llegaba a realizar. Toda una lección de jugabilidad.

SUPER Información

COMPAÑÍA	TEHKAN
AÑO	1984
GÉNERO	ARCADE
FASES	INFINITAS



...bilidad, una práctica venida a menos en estos tiempos



Tuvieron que pasar nada menos que nueve años para que el simpático Jack volviese a protagonizar un juego, amén de la descafeinada creación de ELITE, BOMB JACK II. NMK, la compañía encargada de llevar a buen puerto el proyecto, supo elegir entre innovación o reconversión, decantándose afortunadamente por esta última. El resultado fue este **BOMB JACK TWIN**, un engendro que, como su propio nombre indica, ofrece la posibilidad de jugar con dos Jacks gemelos a la vez, corrigiendo así uno de los mayores desaciertos de su predecesor BOMB JACK: el siempre divertido modo multijugador.

*Lo mejor de **BOMB JACK TWIN** era que conservaba intacto el desarrollo original de BOMB JACK. Todo un acierto de NMK.*



Como en BOMB JACK, el jugador era recompensado con 50.000 puntos al recoger las 23 bombas encendidas.



*El mapa del mundo, con las trece localizaciones posibles situadas en **Europa**, **Asia** y **Norteamérica**.*



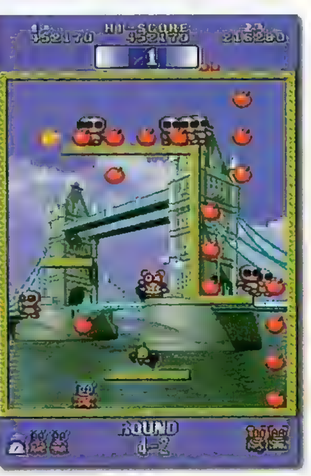


Niveles de Bonus. Determinados países contaban con un nivel de *bonus* que aparecía tras finalizar las tres pantallas que lo conformaban. El objetivo en estos niveles era básicamente el mismo, recoger las veintitrés bombas y, a ser posible, en el orden correcto. La diferencia en esta ocasión se encontraba en la existencia de un contador de tiempo, generalmente muy ajustado. Debido a ésto, un sólo jugador podía recoger las veintitrés bombas, pero difícilmente en el orden correcto. Para lograr esto último se necesitaba la cooperación de dos jugadores simultáneos, aunque debido a la disposición de las bombas, esto se tornaba extremadamente complicado. En definitiva, unos niveles muy difíciles que nos limitábamos a superar a toda velocidad.



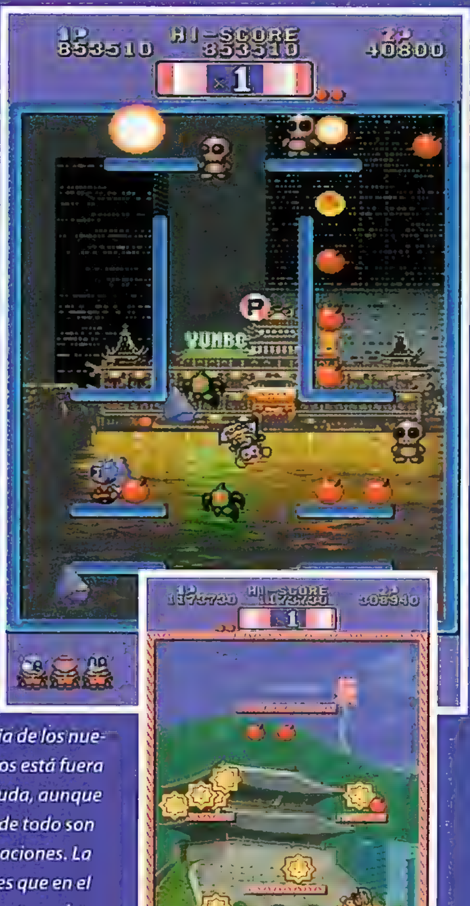








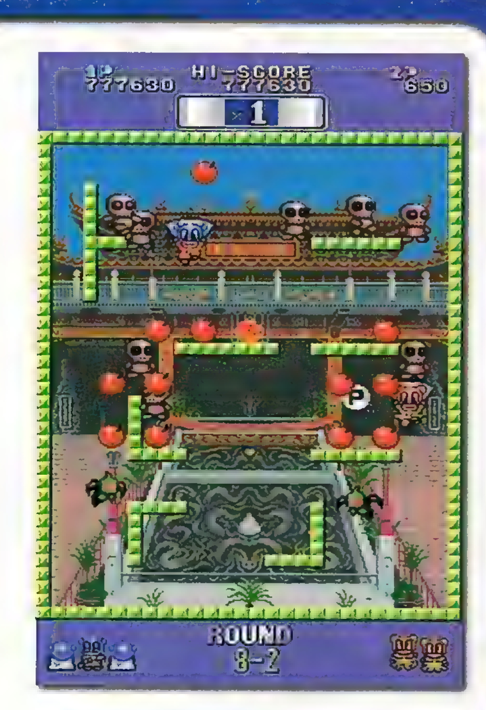




La India, el Reino Unido, Francia, los Estados Unidos... Cualquier país del mundo sirve como reclamo para que Jack y su nuevo acompañante se desplacen hasta allí y lo despejen de bombas.

La simpatía de los nuevos gráficos está fuera de toda duda, aunque lo mejor de todo son las animaciones. La lástima es que en el papel de esta revista no se pueda plasmar esa característica.

MB JACK TWIN



La belleza de los gráficos era lo más espectacular de este **Bomb Jack Twin**, *junto a la simpatía de los enemigos.*

La estructura de las plataformas era más variada, conservando algunas de las originales de **Bomb Jack**.

En nueve años se evoluciona lo suficiente como para que un título y su secuela no tengan nada que ver. Con Bomb Jack y **Bomb Jack Twin** esto no es así. La sabia elección de NMK al limitarse a transformar el clásico Bomb Jack en un *arcade* prácticamente idéntico al original, pero con nuevos escenarios y *sprites*, fue una consideración digna de elogio. No en vano, salvo los niveles de *bonus*, el resto del juego no añade ni un sólo elemento novedoso en su desarrollo, excluyendo, claro está, la presencia de nuevos fondos y un mayor número de configuraciones de las plataformas. En lo que sí se gana es en la velocidad del juego, posibilitado por la extrema suavidad con que todos los *sprites* se mueven por la pantalla. Si ya era una delicia el control de Jack en la primera parte, en esta segunda dicho aspecto se ve superado con creces. Los *items* con una P en su interior (para inmovilizar a los enemigos), una B (con puntos de regalo) y con una E (vida extra para el jugador), siguen siendo los únicos que aparecen en el juego, confirmando una vez más el ánimo de sus programadores por crear una simple versión modernizada del juego. **Bomb Jack Twin**, para terminar, se desarrollaba en trece países diferentes, cada uno de los cuales se componía de tres fases en las que el fondo no variaba. En cuanto a la dificultad, nada que ver con su predecesor, pues la posibilidad de representar muchos más *sprites* en pantalla permite que **Bomb Jack Twin**, a partir del nivel diez más o menos, se convierta en un juego casi imposible. Menos mal que la P suele aparecer con bastante más celeridad que en Bomb Jack...





COMPAÑIA	NMK
AÑO	1993
GENERO	ARCADE
FASES	13 PAISES





Coordinado por J. ITURRIOZ

Aunque parece que deportes como el fútbol tienen todo el protagonismo en la lista de lanzamientos de *PLAYSTATION*, hay otras disciplinas que poco a poco han ido acumulando un importante número de títulos. Este es el caso del motociclismo que, en sus diferentes modalidades sobre asfalto o motocross, presenta un total de ocho juegos a los que se une la próxima aparición de CHAMPIONSHIP MOTOCROSS. Seguidamente hacemos un análisis de estos programas, que completan un género en el que hay grandes títulos.



TODO MOTO EN PLAYSTATION

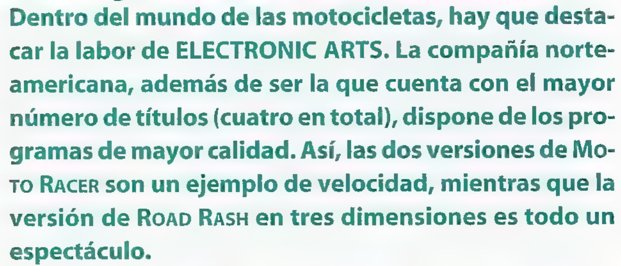


El motociclismo es una de las disciplinas clásicas dentro del mundo de los videojuegos. Ya en los ordenadores de 8 y 16 *bits* pudo disfrutarse de programas promocionados por estrellas del motociclismo, como **Angel Nieto** o **Jorge Martínez Aspar**. El mundo de las recreativas no ha sido una excepción, con programas tan emblemáticos como HANG-ON y SUPER HANG-ON, dentro de las competiciones sobre asfalto, y de ENDURO RACER, en el motocross. El primero de estos títulos logró una enorme popularidad que le llevó a ser versionado para todo tipo de consolas (portátiles, 8 y 16 *bits*), e incluso para ordenadores. La llegada de ***PLAYSTATION*** supuso el relevo de la anterior generación de juegos, entre los que el único superviviente es ROAD RASH. La llegada de este programa abrió el campo de acción para que en 1996 llegase INTERNATIONAL MOTO X. A partir de ese momento se da la curiosidad de que han sido dos los lanzamientos aparecidos en los siguientes años. En los mismos se alternan juegos de motocross (cuatro en total), con programas en los que las competiciones se realizan sobre asfalto (tres si se cuentan las dos versiones de ROAD RASH). A ellos hay que sumarles la fórmula introducida por MOTO RACER en las que se combinan en un mismo compacto ambos tipos de competiciones. Poco a poco, sin hacer demasiado ruido, han completado un potente catálogo de juegos del que nos ocupamos en estas páginas.





El rey de las dos ruedas



Dentro del mundo de las motocicletas, hay que destacar la labor de ELECTRONIC ARTS. La compañía norteamericana, además de ser la que cuenta con el mayor número de títulos (cuatro en total), dispone de los programas de mayor calidad. Así, las dos versiones de MOTO RACER son un ejemplo de velocidad, mientras que la versión de ROAD RASH en tres dimensiones es todo un espectáculo.





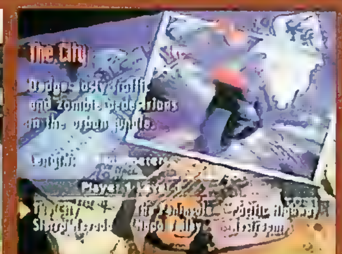


ADEMAS DE UNIR DOS TIPOS DE COMPETICIONES DE MOTOS, LA GRAN APOR

RESPETANDO AL ORIGINAL, ROAD RASH FUE EL PRIMER PROGRAMA DE MOTOS PARA PSX





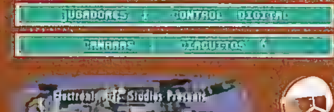






PLAYSTATION 1995

Tras su paso por los 16 *bits*, ROAD RASH supuso el primer contacto de PLAYSTATION con el mundo de las motocicletas. El compacto, basado en la versión de **3DO**, mantenía el espíritu de sus antecesores. Así, las carreras se celebran sin cortar el tráfico y en ellas es posible golpear a los rivales con objetos como barras o cadenas. Sin ser un juego definitivo supuso una buena piedra de toque. Posteriormente pasó a la serie *PLATINIUM*.



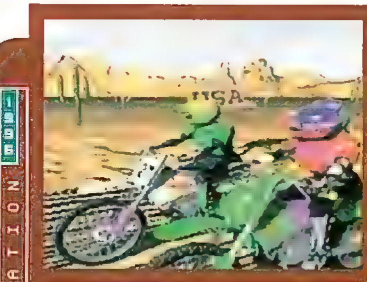
COMPAÑIA EA | PROGRAMADOR EA

JUGADORES 1 | CONTROL DIGITAL

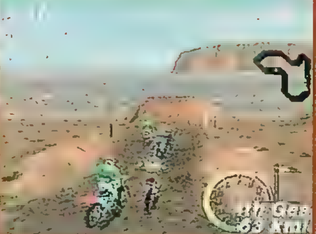
CAMARAS | CIRCUITOS

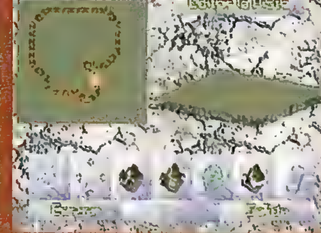


ROAD RASH





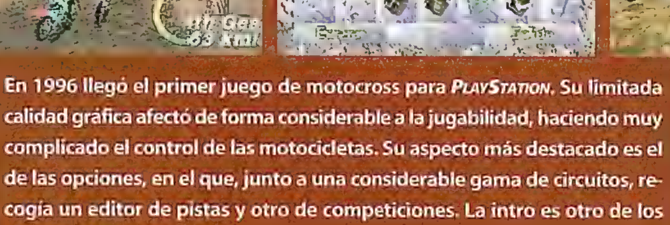


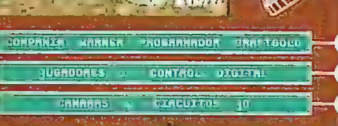




PLAYSTATION 1996

En 1996 llegó el primer juego de motocross para *PLAYSTATION*. Su limitada calidad gráfica afectó de forma considerable a la jugabilidad, haciendo muy complicado el control de las motocicletas. Su aspecto más destacado es el de las opciones, en el que, junto a una considerable gama de circuitos, recogía un editor de pistas y otro de competiciones. La intro es otro de los puntos fuertes del juego.





COMPAÑIA WARNER | PROGRAMADOR CRAFTGOLD

JUGADORES | CONTROL DIGITAL

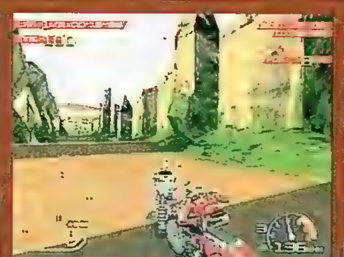
CAMARAS | CIRCUITOS 10

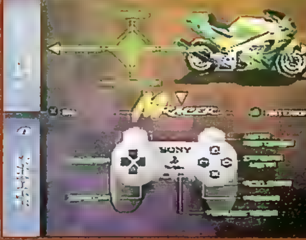


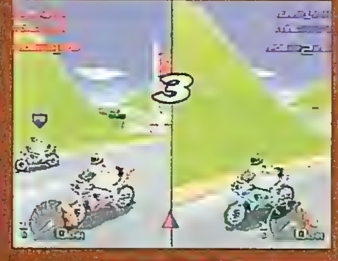
INTERNATIONAL MOTO X













PLAYSTATION 1997

En 1997, ELECTRONIC ARTS vuelve a la carga con un segundo programa centrado en el motociclismo. La principal aportación del compacto es la inclusión de motos de carretera y de motocross. La velocidad conseguida supera con creces a la de sus competidores, logrando una suavidad hasta entonces desconocida. Además, fue el primer título en incluir la posibilidad de dos jugadores simultáneos.

COMPAÑIA EA | PROGRAMADOR DSI

JUGADORES 1-2 | CONTROL DIGITAL

CAMARAS | CIRCUITOS 10





MOTO RACER

'ACION DE MOTO RACER FUE LA VELOCIDAD Y LA ENORME CALIDAD GRAFICA



PLAYSTATION

El mismo año del lanzamiento de Moto Racer llegó al mercado otro juego dedicado al motocross. Del mismo, lo único que puede salvarse es la espectacular y breve *intro* creada mediante imágenes de ordenador. El resto del juego es de lo peor que ha aparecido para esta consola, sin que existan aspectos que puedan salvarse de la quema. Un programa que desafortunadamente no pasará a la historia.

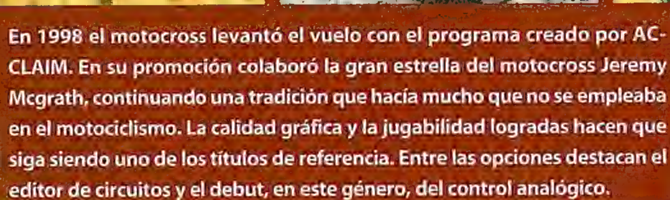
COMPAÑIA FUNSOFT PROGRAMADOR PIE
JUGADORES 1-2 CONTROL DIGITAL
CAMARAS 4 CIRCUITOS 10

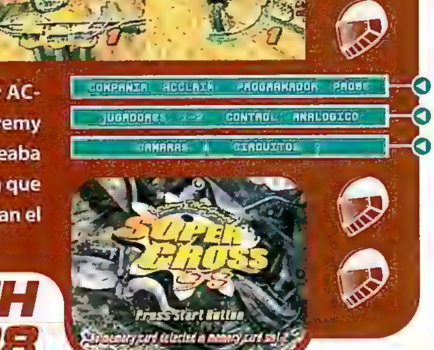
VMX RACING





PLAYSTATION





En 1998 el motocross levantó el vuelo con el programa creado por ACCLAIM. En su promoción colaboró la gran estrella del motocross Jeremy Mcgrath, continuando una tradición que hacía mucho que no se empleaba en el motociclismo. La calidad gráfica y la jugabilidad logradas hacen que siga siendo uno de los títulos de referencia. Entre las opciones destacan el editor de circuitos y el debut, en este género, del control analógico.

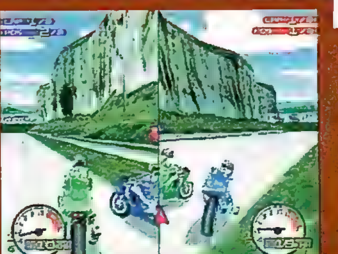
COMPAÑIA ACCLAIM PROGRAMADOR PROBE
JUGADORES 1-2 CONTROL ANALOGICO
CAMARAS [illegible] CIRCUITOS [illegible]

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 98









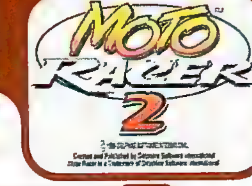


PLAYSTATION



El éxito logrado por la primera entrega de Moto Racer llevó a EA a la creación de una segunda parte en la que el protagonismo sigue estando compartido entre las motos de carretera y el motocross. En la misma se repite el grupo programador (DSI), logrando una rapidez superior a la de su antecesor. Para hacer más atractivo el título se aumenta considerablemente el número de circuitos y se incorpora, por primera vez, la vibración.

COMPAÑIA EA PROGRAMADOR DSI
JUGADORES 1-2 CONTROL ANALOG-VIBRAC
CAMARAS 4 CIRCUITOS 32



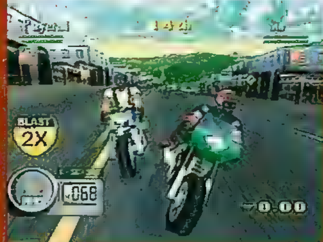


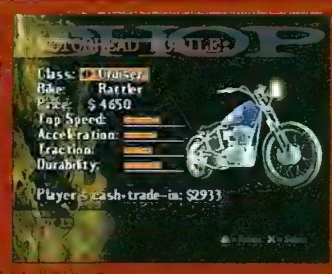
MOTO RACER 2



PLAYSTATION

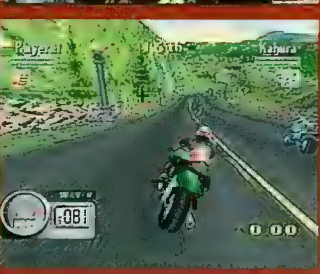




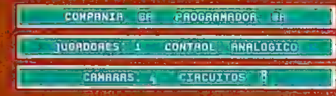








EA se convierte en el líder absoluto del género con el lanzamiento de la segunda entrega de ROAD RASH. El compacto mantiene el espíritu orginal de la saga, pero da un cambio radical en el apartado gráfico. El entorno en tres dimensiones permite ofrecer una cara renovada de uno de los clásicos del mundo de los videojuegos. Los pintorescos personajes y la perfecta adaptación entre música y acción, hacen el resto.





ROAD RASH 3D

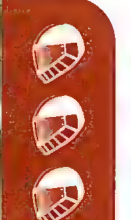
PLAYSTATION







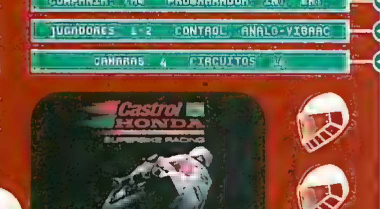






Centrado en el mundo de las superbikes, CASTROL HONDA es el último programa en llegar hasta el catálogo de títulos de *PLAYSTATION*. Bajo el patrocinio de HONDA, el programa se basa en la unión entre jugabilidad y calidad gráfica. Aunque la velocidad es inferior a la lograda por la segunda entrega de MOTO RACER, la perfecta reproducción de los movimientos de los pilotos sobre las motos es una auténtica delicia.

COMPAÑIA THQ PROGRAMADOR INT. ENT.
JUGADORES 1-2 CONTROL ANALO-VIBRAC
CAMARAS 4 CIRCUITOS 14



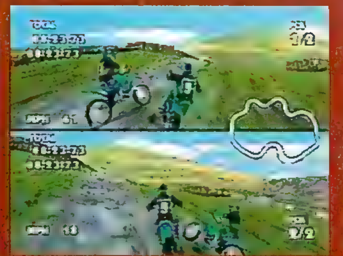
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

PLAYSTATION













Este es el último programa de motociclismo del que tenemos noticias. A la espera de la versión final, y con unas cuantas incógnitas por determinar, lo que parece claro es la apuesta por la jugabilidad. Entre sus aspectos destacados se encuentran un desarrollo similar al de las recreativas y la presencia de Jeremy Carmichael. Con este juego THQ hace su segunda aparición en el género de las motocicletas.

COMPAÑIA THQ PROGRAMADOR FUNCOM
JUGADORES 1-2 CONTROL ANALO-VIBRAC
CAMARAS SIN DETERM. CIRCUITOS SIN D.



CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

...DE JUEGOS, HAY QUE DESTACAR EL ESFUERZO QUE ESTA REALIZANDO THQ

Línea Directa

línea directa

Coordinado por **DOC**

Bienvenidos a mi templo de la «sabidurida». Espero que el sacrificio que hago quedándome a resolver vuestras dudas en lugar de irme a la piscina se vea recompensado... ¡Enviadme un bollycao!

Enviad vuestras cartas a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Escribid en una esquina del sobre **Doc**.

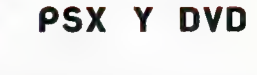
GAMEBOY ESPIKINGLIS

Hola Doc, me gustaría que me resolvieras unas dudas:
1) ¿Qué diferencias hay entre el antiguo TETRIS y TETRIS DX?
2) ¿Qué *beat'em-up* me recomiendas para ***PLAYSTATION*** aparte de TEKKEN 3?
3) ¿Vale la pena comprar juegos en inglés como CONKER'S POCKET TALES o ZELDA DX? ¿Pierden su argumento?

Eduardo Hernández Perez, Zaragoza

Hola chaval. Allá vamos:
1) Algún que otro modo nuevo y, lógicamente, la inclusión del color para ***GB COLOR***.
2) En 3D BLOODY ROAR 2 y en 2D SF ALPHA 3.
3) Si el juego es bueno, ¿por qué no va a valer la pena? La cantidad de argumento que este tipo de juegos pierde con respecto a uno doblado al español es directamente proporcional al número de clases de inglés que te has saltado.





Hola, tengo un par de dudas:
1) ¿Saldrá en **España** WINNING ELEVEN FINAL VERSION?
2) ¿Para cuándo TOMB RAIDER IV?
3) ¿***GAME BOY COLOR*** o ***NEO GEO POCKET COLOR***?
4) ¿Se conoce la fecha definitiva de salida de ***PSX2***? ¿Y su precio?
5) ¿Finalmente tendrá DVD?

Javier Doñoro Martin, Alcala de Henares (Madrid)

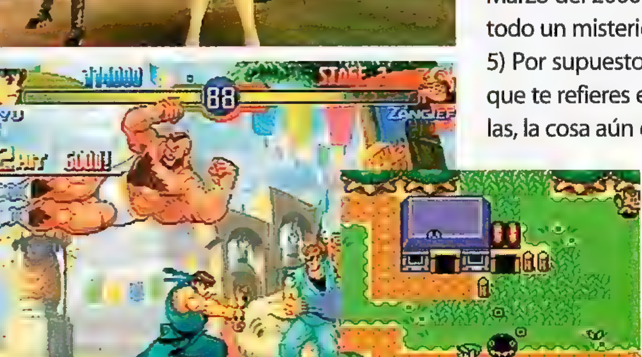
Qué tal Javi. Aquí tienes un par de respuestas:
1) No se sabe nada, pero si algún día sale, teniendo en cuenta el buen hacer de KONAMI, será incluso mejor que WINNING ELEVEN FINAL VERSION.
2) En la sección de noticias tienes un pequeño avance sobre el cuarto capítulo de TR.
3) Si no fuera por los *beat'em-up* de SNK, ***GAME BOY COLOR*** sería mi preferida, pero KING OF FIGHTERS es KING OF FIGHTERS.
4) Aún no, pero como hemos aclarado en algún que otro consultorio, la consola saldrá antes de Marzo del 2000. El precio definitivo también es todo un misterio.
5) Por supuesto que será con DVD, pero si a lo que te refieres es a la posibilidad de ver películas, la cosa aún está en el aire.

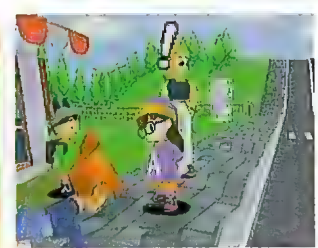
TERMOMETRO

CALIENTE
Quedan menos de dos meses para que SEGA traiga a **España** su flamante ***DREAMCAST***.

TEMPLADO
Que algunos de nuestros lectores sean como el de «la carta del mes».

FRIO
La cancelación de SW: RACER para ***PSX*** y el retraso de otros títulos de EA.





Si las imágenes estáticas de Dreamcast os parecen impresionantes, esperad a Septiembre y veréis

CARTA DEL MES

N. de la R.: Este mes queremos mostraros algunos fragmentos de una carta enviada por un sujeto, para que toméis ejemplo y nunca seáis tan torpes e ignorantes como él: «Os escribo esta carta un poco indignado con respecto a la imparcialidad deseable en los comentarios de la revista...», «...lo del R-TYPE DELTA es el no va más, un 94. Digáis lo que digáis, ese género está muerto y *shooters* en 3D mucho mejores son LYLAT WARS u OMEGA BOOST», «...tiene narices que le dediquéis una columna al RE3 con las imágenes del RE: CODE VERONICA al lado, que dejan en ridículo a las de *PSX*», «...resulta decepcionante que un juego como METAL GEAR SOLID te dure 2 días», « ...las continuas parrafadas que se meten los personajes en MGS rompen la acción una vez tras otra», «¿Es que después del *anti-aliasing* os siguen gustando los píxeles, los parpadeos y las fusiones de polígonos?». N. de la R.: Cada uno puede pensar lo que quiera, pero juzgad vosotros mismos. No se pueden emitir ciertos juicios gratuitamente.

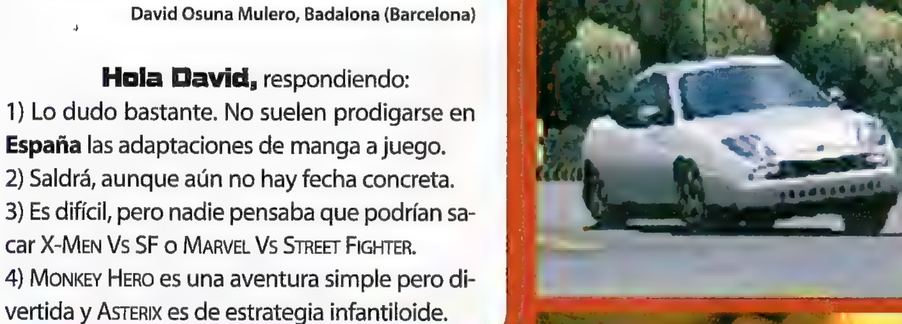


DE JAPON A ESPAÑA

Hola me llamo David, me gustaría que me dierais respuesta a estas preguntas:
1) ¿Saldrá DR. SLUMP en versión PAL?
2) ¿Saldrá ACE COMBAT 3 en **España**?
3) ¿Saldrá MARVEL VS CAPCOM para ***PLAYSTATION***?
4) ¿Qué tal está MONKEY HERO?, ¿y ASTERIX?

David Osuna Mulero, Badalona (Barcelona)

Hola David, respondiendo:
1) Lo dudo bastante. No suelen prodigarse en **España** las adaptaciones de manga a juego.
2) Saldrá, aunque aún no hay fecha concreta.
3) Es difícil, pero nadie pensaba que podrían sacar X-MEN VS SF o MARVEL VS STREET FIGHTER.
4) MONKEY HERO es una aventura simple pero divertida y ASTERIX es de estrategia infantiloide.



DREAMCAST, GT2 Y TR4

¿Qué tal Doc? Tengo unas dudillas, a ver si me las resuelves:
1) ¿Aparecerá una revista exclusiva para ***DC***?
2) ¿Qué pasa con el DVD de ***DREAMCAST***?
3) ¿Dónde está MESSIAH?, ¿Y GRAN TURISMO?
4) ¿Para cuándo TOMB RAIDER IV? ¿Lara en ***DC***?

Carlos García Álvarez, Badalona (Barcelona)

Intentaré resolverte las dudas lo mejor que pueda:
1) Con **SUPER JUEGOS** no necesitarás ninguna otra revista.
2) Al final nadie ha confirmado la noticia. Podríamos afirmar que de DVD, nada.
3) MESSIAH se retrasa más que los vuelos de Barajas. GRAN TURISMO 2 saldrá definitivamente el 30 de Septiembre en **Japón** (échate un vistazo a las YELLOW FLASHES).
4) Te remito a la sección de noticias. Por ahora en ***DC***, nada de Lara.



DREAMCAST FREAK

Hola, soy un «freak» y las preguntas son:
1) ¿Cuándo ofreceréis información detallada sobre los juegos que aparecerán junto a ***DC***?
2) ¿Estarán NBA 2000, NFL 2000, READY 2 RUMBLE o SHEN MUE?
3) ¿Trabajará KONAMI para ***DREAMCAST***?

Un Freak, Vilanova i la Geltrú (Barcelona).

Que tal, Freakie. Atento:
1) Si mis cálculos no fallan, el mes que viene.
2) SHEN MUE no ha salido ni en **Japón**, pero READY 2 RUMBLE saldra en **EE.UU.** junto a ***DC***.
3) Ahora mismo están trabajando en la versión ***DC*** de CASTLEVANIA, pero de ISS no se sabe nada.

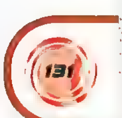


AGONIZANTE SATURN

Me llamo Fernando y tengo una ***SATURN*** y un montón de preguntas:
1) Ultimos lanzamientos para ***SATURN*** después de DUNGEONS & DRAGONS.
2) Recomiéndame algun juego japones que no se de ni de rol, ni de lucha ni matamarcianos.
3) ¿Qué pasó con SONIC THE FIGHTERS?, ¿Llegó a salir en «el país del sol naciente»?
4) ¿Qué pasa con el D2 de ***DREAMCAST***? ¿No decían que iba a ser de los primeros en salir?

Fernando García Ramos, Badajoz

Qué tal, aquí van mis respuestas:
1) Después de D&D no han salido muchos juegos que merezcan la pena.
2) Buff, me lo pones difícil... el único que se me ocurre es el original SILHOUETTE MIRAGE.
3) SONIC THE FIGHTERS no llegó a salir ni tan siquiera en versión recreativa.
4) Al parecer están puliendo todos y cada uno de sus apartados para lograr crear una de las mejores aventuras de la historia de los videojuegos... O eso, o que la gente de WARP se está echando una pedazo de siesta que no veas.



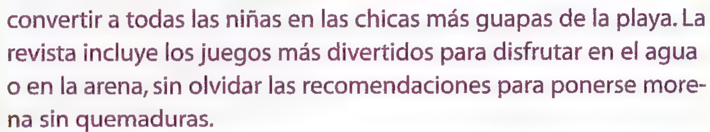
NO TE LO PIERDAS

Un verano con Mega Top y Super Mini





No hay que perderse los números extra de verano de las revistas MEGATOP y SUPER MINI porque son alucinantes. El extra de la MEGATOP lleva una colchoneta hinchable para la playa o la piscina de metro y medio de largo. Además, la revista tiene unas páginas especiales para pasar unas vacaciones divertidísimas con consejos de Bart Simpson, unas imágenes alucinantes de la película La Momia, un megapóster de los Backstreet Boys, todo sobre la cantante Britney Spears, un montón de concursos... En Super Mini, el extra de verano lleva un bikini de dos piezas para convertir a todas las niñas en las chicas más guapas de la playa. La revista incluye los juegos más divertidos para disfrutar en el agua o en la arena, sin olvidar las recomendaciones para ponerse morena sin quemaduras.



El número extra de verano de Megatop cuesta 525 pesetas y el de Super Mini 550.





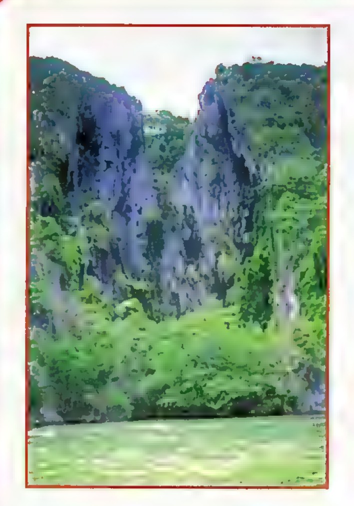
YOU regala el bolso más «cool»



Este mes de agosto, con la revista YOU, gratis el bolsito hippy más «cool de la temporada. Se puede escoger entre dos colores, azul o negro, muy fáciles de combinar con toda la ropa.

Y además, un súper reportaje con los actores más guapos del verano y las pelis que protagonizan, todas las técnicas paso a paso para decorar el cuerpo en casa, la moda ideal para llevar durante las vacaciones, cómo saber si se pueden tener dos rollos al mismo tiempo y no acabar fatal y muchísimo más. ¡Para no perdérselo!





VIAJAR regala la Guía Cacique de los Parques Nacionales de Venezuela

Este mes VIAJAR te regala la Guía de los Parques Nacionales de Venezuela, patrocinada por Ron Cacique. Para descubrir las playas vírgenes de los Roques, las cascadas de Canaima y la cuenca amazónica en una excepcional guía de más de 100 páginas. Y, en la revista, Praga, Tibet indio, los mejores spas del mundo, un viaje gratis a Londres y las ofertas exclusivas del Club Viajar con Sol Meliá.





WOMAN te pone en forma con un CD Dance

Con el número de agosto de WOMAN, un regalo de auténtico lujo: un CD con las mejores versiones «dance» de algunas de las canciones más emblemáticas de los años ochenta y noventa para ponerse en forma haciendo aeróbic mientras se escuchan temas como «Sweet dreams», «Here comes the hot stepper» o «Believe». Además, una propuesta de ejercicios para crear una rutina personalizada de trabajo. ¡Con el CD de regalo de WOMAN ya no hay excusa para no hacer ejercicio!



También, en agosto, los complementos que se llevan este verano: bolsos, zapatos, joyas...; un especial para cuidar tu cabello, cómo y dónde comprar de todo a precios mini, los protagonistas de máxima actualidad (Jaydy Mitchel, nuestra chica de portada, Anna Kournikova) y los reportajes más interesantes.

Bingo Multimedia con CNR

Con el número de agosto, CNR regala lo último en CD ROM: el Beach Bingo multimedia, un programa totalmente interactivo para divertirse y capitalizarse durante las vacaciones. El juego es totalmente automático: crea los cartones, los imprime, decide el precio de cada uno, otorga la cuantía de los premios, saca las bolas (y las canta con una sensual voz femenina) y se asegura de que todas las líneas y bingos sean correctos. Un entretenido y apasionante juguete para llenar de risas las largas tardes y noches de verano. Para disfrutarlo gratis con el número de agosto de CNR.





NO TE LO PIERDAS



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

TOP NECIO

1. **Jarm** — POR SUGERIRME ESTE TOP
2. **La Megacerda** — EL RIDICULO HECHO PIOJO
3. **Doc** — POR SER UN ENANO DE MIERDA
4. **Antigolferas Mix** — POR SU CLAQUETEO CHIRLERO
5. **Grij & Der** — ES EL ULTIMO HASTA EN ESTO

El fantasma ha sido pillado en su lamentable mentira

*Saludos amigables, **MegaGolfo**. Soy yo de nuevo, la **Megacerda**, reverenciada por todos y odiada por algunos insurrectos sucios de los tuyos. Como sé que es algo que te preocupa, te diré que he sacado grandes y opulentas notas en los exámenes y estoy disfrutando actualmente de unos días de asueto y jolgorio sexual en las playas de **España**. (NOTA DEL **SUPERGOLFO**: El pobre necio me envía la carta y en el matasellos pone «Chamartín, Madrid». Este lo más lejos que ha salido de su casa es al veterinario. Sigamos...)*

Querido enemigo, me encuentro descansado y preparado, así que vamos con las preguntas que me corroen mis ya purulentas entrañas.

1) ¿Es cierto lo que he oído decir?

2) ¿No es más cierto que de la zona de tus tímpanos auditivos sale un material maloliente y viscoso, que debidamente secado por los chinos sirven para fabricar baratijas de Todo a Cien?

3) Un vecino tuyo, que no revelaré su nombre para que no le agredas, me ha dicho que te pones a bailar desnudo, a las cuatro de la mañana en el balcón, esperando que los del camión de la basura se te beneficien. ¿Es verdad?

4) Por cierto, a ver si sujetas a tu novia (que reconozco que está buena aunque algo trastornada), porque ha cogido la dichosa costumbre de perseguirme para robarme los zapatos viejos, calcetines sudados y olerlos como una posesa. Incluso, cuando la veo en Alcalá-Meco, se echa al suelo e intenta olfatearme los pies. ¿Qué le pasa? ¿Qué le has dado a oler? ¿Tus pies apestan más que los míos?

5) Nunca has mostrado tu verdadera jeta... ¿Por qué? ¿Acaso eres un escarabajo pelotero radiactivo?

Espero que te de un ataque de colitis o caspa seborréica y ya no veas tras tus gafas culo-vaso.

La Megacerda, Madrid

Bueno **Megacerda**, has quedado en el más absoluto de los ridículos. Mira que hacerme creer que estás en la playa, y luego veo que el matasellos es de **Madrid**... Triste. Pero no sé por qué lo haces. Hay mucha gente que no puede irse de vacaciones y lo asume con dignidad. Ya sé que tu caso no es por problemas económicos o de trabajo, sino que siempre te ha dado palo pasear tus carnes flojas por las playas. Pero no te agobies, un póster de **Santo Domingo** y un poco de arena de la de tu gato, y te haces una playa donde hacerte fotos y mandármelas para tirarte el rollo y decir que te has ido de «rulo» por el caribe. Has hecho el ridículo más espantoso, y no te pongo en el número uno de los necios porque se lo prometí a **Jarm**. Bueno, comento tu carta... **SuperGolfo**, no **MeGaGolfo**, que ya va siendo hora que te enteres. El único jolgorio sexual que has tenido en tu vida es el que producen tus ladillas, auténticas devoradoras de tu celulitis inguinal.

1) Si has oído decir que me cepillo a las féminas que caminan de tu familia... sí.

2) Pues creo que a mí y a todo el mundo. El problema es si su cantidad no es normal, como te ocurre a ti. Sobre todo cuando esa cera la segregas en el «bul», y cuando te tiras un cuesco prende y pareces una calabaza de Halloween.

3) No, has entendido mal. Espero desnudo al camión de la basura porque a tu novia le da vergüenza el ruido que hago al hacerle el salto del tigre, que por cierto realizo desde el balcón. A cambio del favor de lo de la basura, a esos chicos les presto a tu hermana, que aunque huela peor que sus guantes no hace falta subirla al camión... se mete dentro solita (es su concepto de darse un revolcón).

4) En primer lugar, yo no tengo novia, sino novias. Soy fiel seguidor de la normativa sobre los monopolios, y prefiero compartir mis tremendas cualidades con muchas tías. Esa que dices que huele tanto debe ser la **Antigolferas Mix** que quizá confundiste con mi novia al verla agachada a mi lado (soy su ídolo y me hace reverencias continuas). La chica es un cruce entre humano y mastín, y lo que hace al olerte es seguir el rastro de tus «gayumbos nevados».

5) No quiero crearos complejo. «Talego liendre»

Este mes estoy, como os digo cada año, beneficiándome a vuestras novias en alguna playa del litoral hispano. Espero que os piquen las medusas en vuestras partes y que os quiten las novias/os algún «guiri».

Quino Games. Un saludo a la mejor tienda de videojuegos de Arganda y parte del extranjero, y al dueño más saleroso.

Tanita, EseJota, Juan y Sonia. El agua de valencia de madrugada puede traer consecuencias funestas para los teclados.

Jorge J. Reyes García. Jo, macho, tu dibujo me llegó cuando ya los tenía todos seleccionados. Pero no te tires de los pelos de la espalda, el mes que viene va fijo. Sigue así y podrás competir con Guille en humor.

GOLFOMENSAJES

Gaseosid Snake. No está mal tu carta, y la verdad es que tu apodo tampoco. Eso sí, deberás ser bastante más necio si quieres que publique tu misiva. Prueba otra vez.

Juan Sánchez. Tu carta y tu dibujo están a la par: patéticas. Como tu vida.

Ferry. Vale tronco, no te pongo en los golfomensajes... ¡Y una leche! Te pondré cuando me de la real gana. ¡Vamos hombre!

Yeti Simpaticon. Menos jalar por teléfono y rascarte las pelotas y ponte a escribir o a estudiar, que estás hecho un mentecato.

Marcelo Barrientos. Otro chileno. Pues como el mes pasado: saludos «guatonescos citronetas». Espero que lo leas antes del 2000.

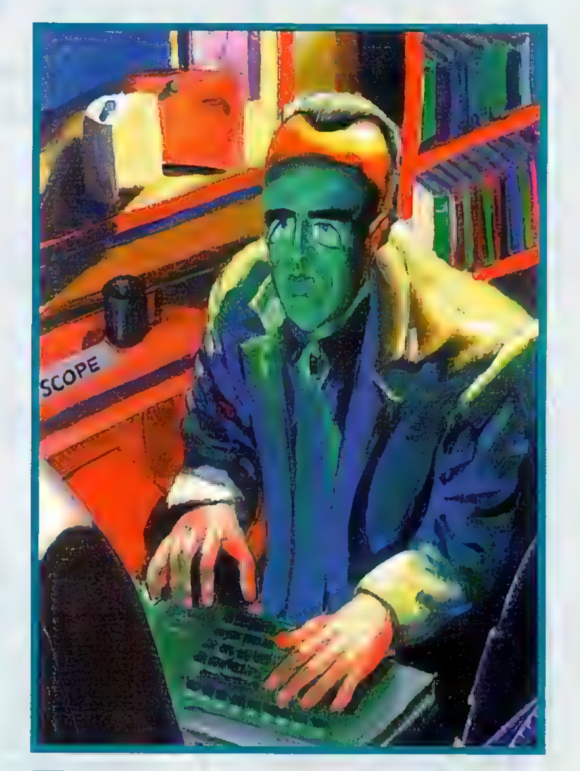
Y a Pedolila, Carlos Rivera, Juanjo de Urioste, Jarm, Moonlight, etc. y los dibujantes... saludos y que os pique un polló la cabeza y el derecho.

la pared del W.C.

dibujos — dibujos — dibujos

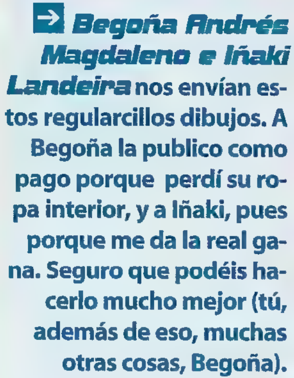


Laura Pérez se ha pasado. Impresionante la calidad de este dibujo en el que nos muestra sus grandes habilidades como caricaturista. No te puedes imaginar las peleas en la redacción por quedarse con él (que por supuesto gané yo), y con la foto en tanga de cuero que nos mandaste (jejejejeje).

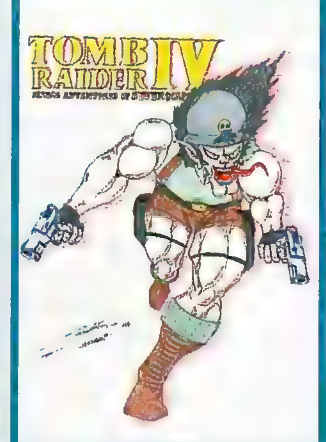


Paniagua ha sabido captar en su dibujo todo el dramatisto capilar y vital que sobrecoge la atormentada vida de THE SCOPE. Aunque quizá lo ha representado con unos cuantos años más, su mirada de perro tristón y las entradas que le dan la vuelta al coco son impecables. Realmente bueno tu dibujín.

Begoña Andrés Magdaleno e Iñaki Landeira nos envían estos regularcillos dibujos. A Begoña la publico como pago porque perdí su ropa interior, y a Iñaki, pues porque me da la real gana. Seguro que podéis hacerlo mucho mejor (tú, además de eso, muchas otras cosas, Begoña).





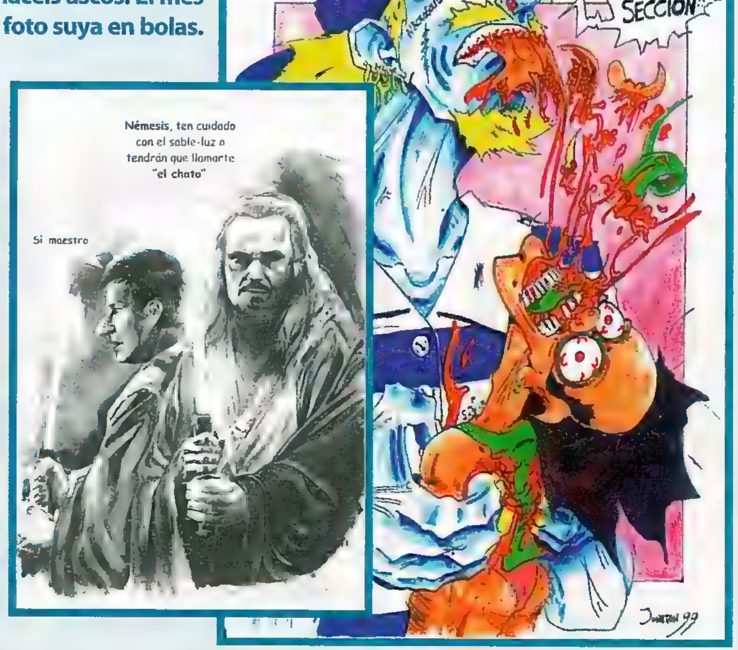


Eduardo Paniagua, seguramente por sus fracasos sentimentales, no para de dibujar, y aquí tenéis algunos de los dibujos que le pedí: NEMESIS en tanga, Belén en topless (no exactamente grrrr) y un tercero de cosecha propia. Ahora dibújame a la tronca que sale junto a SCOPE en el PRESS START en plan «la veneno». Enhorabuena.

Johatan Sepúlveda nos inunda la Pared del WC con un poco de violencia gratuita, que muestro porque sé que no la hacéis ascos. El mes que viene foto suya en bolas.







dibujos — dibujos — dibujos

internecio



Un tal ***Getsu*** cuya carta perdía al poco tiempo de scanear este dibujo, me envía esta cutrez que publico como ejemplo de lo que no se debe hacer. Getsu, menos cazalla y zumo de hombre y más práctica, que das bastante pena. Por ser la primera vez sólo te condeno al escarnio público y púbico.



Tito «the cat» Nse García me envía unos cuantos dibujos entre los que he seleccionado éste. Lo pongo grandote y guardo los otros. Se lo dedica a The Eva, Laura, Miriam Alvarez y a Eduardo Paniagua. Al final tendré que organizar un «golferas meeting» para que se conozcan y desparasiten todos mis internecios.





Laura pérez vuelve a insistir en demostrarnos que esto de dibujar no tiene ningún secreto para ella. Si el dibujo de la página anterior ya era una auténtica maravilla, éstos, sin ser tan geniales, sí que demuestran su destreza manual. Es que con el de las meninas has puesto el listón muy alto...

Soraya Recio Coll es una de mis feligresas que mes a mes me hace una visita vía epistolar. Eso sí, he comprobado que me ha «puesto los cuernos» con otra publicación (¿?), cosa que espero no se vuelva a producir (o sois mis necios o mandáis los dibujos a la hoja parroquial). Pero para que vea que lo paso por alto, aquí tiene su dibujín.







Guille Martínez Vela, a la izquierda y sobre estas líneas, sigue siendo el «numbergüan» del humor, y reconozco que una de mis grandes debilidades. Dibujar es lo único que hace mejor que yo, además, por supuesto, de partir nueces con los epidídimos, que quiere convertirlo en deporte olímpico.

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO METAL GEAR

El afortunado ganador de 1 Premium Pack ha sido:

Fernando García Ramos (BADAJOZ)

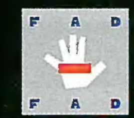
Los agraciados con 1 juego METAL GEAR son los siguientes:

Alejandro Ríos Pereira (CADIZ)
Alberto Cañadas Ortega (VALENCIA)
Ione Pla Bueno (BARCELONA)
Adrián Villar Ramos (GUADALAJARA)
Iñigo Malvido Almaraz (GUIPUZCOA)
José Manuel Romero Fructuoso (MURCIA)
Pablo Koffler Urbano (GRANADA)
Luis Lara Rosales (MADRID)
Angeles González Rodríguez (LUGO)
Víctor Torrecilla Chicote (ZARAGOZA)
David Placer García (LA CORUÑA)
Vicente Villena Masegosa (VALENCIA)
Germán Díaz Fuentes (BARCELONA)
Carolina Pereira Alonso (ASTURIAS)
Antonio Giles Montaña (NAVARRA)
Javier Delgado Fernández (SEVILLA)
Francisco José Camarasaltas Fernández (CORDOBA)
Sergio Real Cuevas (MALAGA)
Angela Mª Vara Rodríguez (TOLEDO)
Javier Esteban González (ALICANTE)
Jorge García Martín (VIZCAYA)
Juan Diego Carrascal Arranz (VALLADOLID)
Daniel Tea Nieto (MADRID)
Gonzalo de Miguel Jiménez (AVILA)
Eloy Ocampo Agulla (PONTEVEDRA)
Cristina Gallardo Gómez (VALENCIA)
Román Fernández Salas (CANTABRIA)
Carlos Alberto Pozo González (SALAMANCA)
David Pérez Núñez (LEON)
David Hernández Pinar (AVILA)
José Antonio Miguel Yagüe (SEGOVIA)
Luis Vázquez Sáez (PALENCIA)
Angel José Alvarado Limia (ORENSE)
Mónica González Porta (LERIDA)
Rafael Torre Ramos (JAEN)
Javier López Sáez (PONTEVEDRA)
David Valle Escobar (MADRID)
Alvaro Santamaría Martínez (BURGOS)
José Manuel Martín López (CIUDAD REAL)
Luisa Castrillo Gonzalo (SORIA)
Javier Riera Sánchez (MURCIA)
Visitación Fernández Misa (LEON)
Víctor Hugo Jiménez (MADRID)
Fco. Javier García Castro (VALLADOLID)
Juan Carlos García Sisternas (GUADALAJARA)
Alejandro Sánchez Rodríguez (ALMERIA)
Juan Antonio González Padial (BARCELONA)
Iñaki García García (GUIPUZCOA)
José Alberto Toledano Muñoz (MADRID)

* Debido a las vacaciones, y para evitar devoluciones, los premios se enviarán a partir del mes de Septiembre

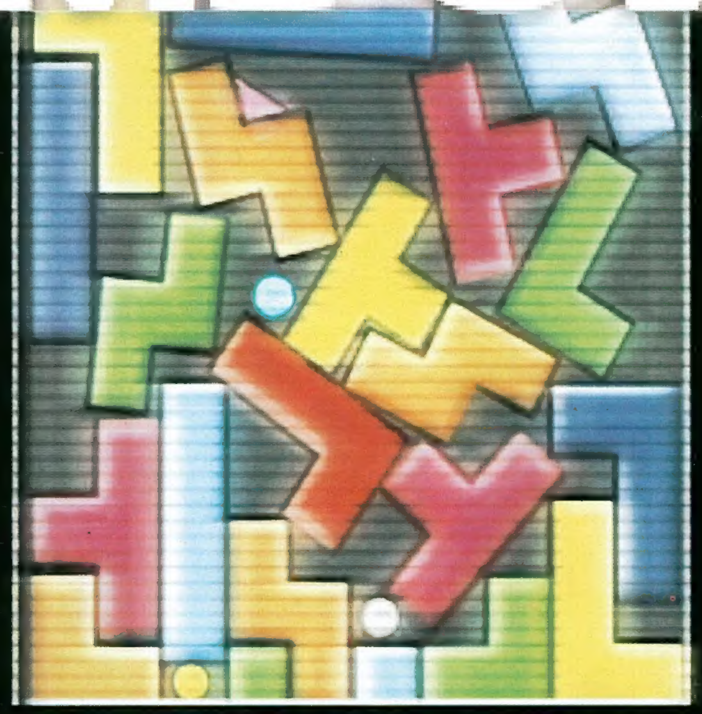


Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN.

GAME OVER



LAS DROGAS

NO

SON UN JUEGO